TV GAME专门志 2004.3B

GAME科技风

3月攻略风暴来临！

战国无双
22页超大容量至霸攻略

SD高达G世纪SEED
SEED模式作战指南

影之心 II
游戏系统透彻分析

WE7国际版
新增要素与更新球员名单

最终幻想 X-2
国际版+最终任务详解

精品新作源源不绝！

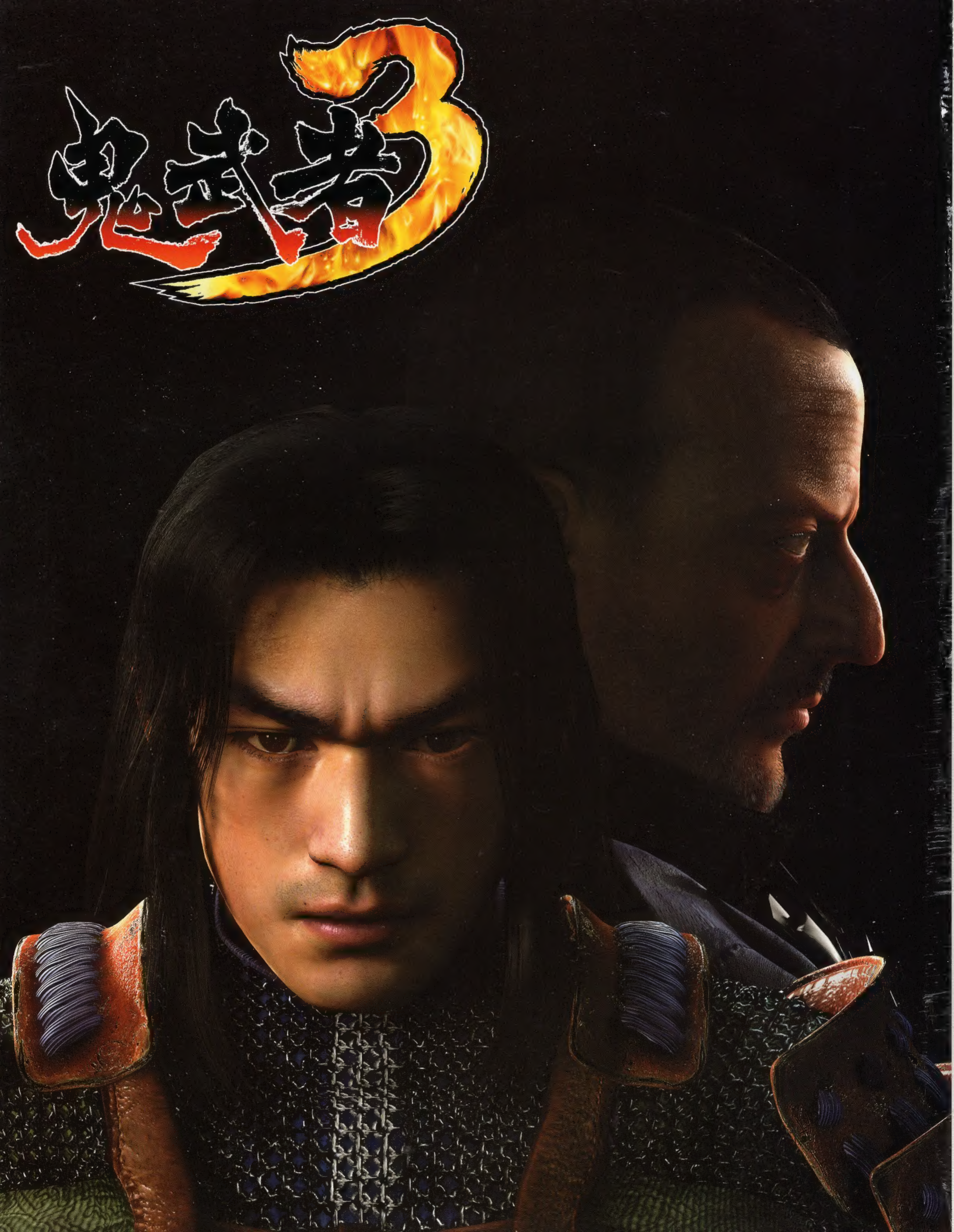
九怨
天诛 红
樱坂消防队
宇宙巡航机 V
转生学园 幻苍录
真·三国无双3 帝国
新天魔界 混沌时代IV
塞尔达传说 4支剑+
梦回三国扫描制作

鬼武者3

鬼武者3最速完全攻略
详细流程介绍＋全隐藏秘密公开！

定价：RMB 9.8
ISSN 1671-7341
06>
9 771671 734020

本期赠品
鬼武者3 精美海报


鬼武者3

2004.3B

2004年3月15日

TV GAME专门志 2004.3B

GAME科技风

CONTENTS

鬼武者3详细流程攻略+全隐藏要素公开
最终幻想X-2国际版+最终任务80层迷宫攻略
22页超大容量战国无双全人物至霸攻略
星之海洋3 导演剪辑版隐藏迷宫图解研究

GAME INDEX

GC
洛克人X：队长任务 26
塞尔达传说 4支剑+ 27
潜龙谍影 孪蛇 28

PS2
真·三国无双3 帝国 8
超级机器人大战MX 9
Gachya Mega Stadium 猴子大战 10
樱坂消防队 11
伊苏VI THE ARK OF NAPISHTIM 12
天诛 红 13
幸福操作官 14
鱼 7海与传说之主 15
新天魔界 混沌时代IV 16
九怨 17
THE NIGHTMARE OF DRUAGA 不可思议的迷宫 18
猩红之泪 19
宇宙巡航机V 20
块魂 21
转生学园 幻苍录 22
机神咆吼 DEMONBANE 23
MONSTER HUNTER 24
ESPGALUDA 25
洛克人X：队长任务 26
AIR FORCE DELTA BLUE WING KNIGHT 32
最终幻想X-2国际版+最终任务 33
鬼武者3 33
战国无双 47
世界足球胜利11人7国际版 69
SD高达G世纪SEED 75
影之心II 78
PHANTOM BRAVE 80
WILD ARMS Alter code:F 86
风云新撰组 90
星之海洋3 导演剪辑版 101
GROWLANSER IV 109

XBOX
DOA ONLINE 29
忍者外传NINJA GAIDEN 30
BREAKDOWN 94

其他栏目索引

情报网络 2
游戏时刻表 6
游戏龙虎榜 7
同人小说 虹色的青春 111
太郎天地 117
新作评议会 118
太郎信箱 120
非常精品推荐 122
漫动作 123
G画廊 124
读者纵横谈 125
读编漫话 126

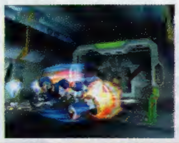
新作狙击

PS2 真·三国无双3 帝国 8
PS2 超级机器人大战MX 9
PS2 Gachya Mega Stadium猴子大战 10
PS2 樱坂消防队 11
PS2 伊苏VI THE ARK OF NAPISHTIM 12
PS2 天诛 红 13
PS2 幸福操作官 14
PS2 鱼 7海与传说之主 15
PS2 新天魔界 混沌时代IV 16

GC
洛克人X：队长任务 26
塞尔达传说 4支剑+ 27
潜龙谍影 孪蛇 28

PS2
九怨 17
THE NIGHTMARE OF DRUAGA 不可思议的迷宫 18
猩红之泪 19
宇宙巡航机V 20
块魂 21
转生学园 幻苍录 22
机神咆吼 DEMONBANE 23
MONSTER HUNTER 24
ESPGALUDA 25
洛克人X：队长任务 26

XBOX
DOA ONLINE 29
忍者外传NINJA GAIDEN 30



大攻略

PS2 最终幻想X-2国际版+最终任务 33
PS2 鬼武者3 36
PS2 战国无双 47
PS2 世界足球胜利11人7国际版 69
PS2 SD高达G世纪SEED 75
PS2 影之心II 78
PS2 PHANTOM BRAVE 80
PS2 WILD ARMS Alter code:F 86
PS2 风云新撰组 90
XBOX BREAKDOWN 94

初心锦囊

PS2 AIR FORCE DELTA BLUE WING KNIGHT 32

研究家

PS2 星之海洋3 导演剪辑版 101
PS2 WE7之无球个人基本技术的运用 105
PS2 FOOTBALL IS LIFE——浅谈防守 106
PS2 GROWLANSER IV 109

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩红泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 李星佐 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国·河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年3月15日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 邮编：518034 E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

情报网络 Fresh News

任天堂决定为GC推出扩张周边

G C 日本 猛料度 80分

任天堂近来常常有一些出人意料的消息公布，例如较早之前发表的NDS如今已经成为了热点话题，现在厂商又有爆炸性发言公开。其宣传部课长皆川恭广表示，厂商正为GC开发一个新的周边，同时表示GC次世代机会继续开发，但就要看对手的动向再作决定。

GC还可以玩好几年。

先说GC的周边，皆川氏指出这个周边器材是以拓宽游戏性为本，它并非是为了增强主机的性能及映像表现效果，而是提供更多元化的玩法。例如新的操作方式，所以它会倾向于体感类游戏或是与手掌机联动。这个周边预定2005年春季发售，厂商坦言是用来延长GC主机寿命的。

至于次世代GC方面，虽然有部分报导指出任天堂打算取消开发，但厂商随即作出否认，并回答次世代机会采取见机行事的手段，主要是看其余两位对手SCE与Microsoft的次世代机动向，因为对手的新机有可能未必在2005年发售，所以实行先谋略而后动的方针。同时任天堂也强调他们的"次世代机"定义是"新的游戏方式"，而非"装入最尖端的晶片"，这样说来，次世代GC是否早已打算不在机能上作竞争了呢？同时可以肯定的是次世代GC要等到2005年E3才现身，各位玩家还要等很久的。

日版塞尔达特别碟千金难求

G C 日本 猛料度 70分

相信大家还记得去年底任天堂在美国曾推出一个附送《LEGEND OF ZELDA COLLECTION》的塞尔达传说特别碟，里面收录了红白机及N64版的四个旧作，以及收录了《风之指挥棒》的映像。现在日本也决定送出，不过取得的条件却相当复杂。

日本版的包装设计。

收录了多种映像资料。

首先玩家要购买预定3月18日推出的《塞尔达传说　四支剑PLUS》，并且成为CLUB NINTENDO的会员，然后输入特定游戏的编号，便可换取分数，5000至7000日元的游戏可换30分，而3000至4999日元的软件则可换取20分。而本次《塞尔达COLLECTION》需要150分换取，成为会员时有30分赠送，输入《四支剑PLUS》也可获30分(若没有此游戏的话，就要500分才能换到)，余下的90分就要靠购买其他游戏。由于CUB NINTENDO只接受在日本居住的人登记，所以若没有朋友在日本居住就很难得到啊！

GC在澳洲陷于苦战

G C 中国澳门 猛料度 65分

机种	销量
PS2	110万部
XB	45万部
GC	10万部
GBA	50万部

虽然GC的减价政策及推出具有号召力的软件使它在欧美销售喜人，然而在澳洲却不敌其余两名对手，在刚公布的当地销售数字中，GC在三大家用主机中位列末席，只卖出10万部，连XB的销量也是其四倍半。从意见调查所得，GC滞销的原因有几点，包括：不能看DVD影碟、没有限制级游戏，以及游戏过于低龄化，看来还是大众化更得人心。

SEGA已得到NDS开发工具

NDS 日本 猛料度 75分

两周前任天堂正式发表在开发另一部手掌游戏机NINTENDO DS，日本随即有一些来自各方面的调查，例如有九成以上的游戏厂商表示对它抱有期待。而在受访的厂商中，暂时只有一成决定加盟，另有五成半厂商在考虑中。虽然有些厂商目前还不知道NDS的详细机能，但是SEGA社长小口久雄却表示，他们较早前已经取得NDS的开发工具，但是还没有落实是否开发其对应软件。看来NDS并非大家想像中那种属于纸上谈兵的主机，在今年底发售并非没有可能。

NDS原来并非纸上谈兵(图为假设式样)。

圣斗士星矢在PS2复活

PS2 日本 猛料度 75分

相信很多人都曾看过《圣斗士星矢》的动画或漫画，去年BANDAI就曾把FC版强化移植至WSC。现在终于轮到PS2版了，ATARI在近期举行的决算大会中，正式发表在开发PS2版的《圣斗士星矢》，暂时未知游戏内容，估计是以格斗形式制作居多。由于日本在2月14日上映"圣斗士星矢 天界编 序奏OVER TURE"，所以不难想像这并非巧合，事实上PS2版就是由BANDAI负责开发的，就像之前"《龙珠Z》系列"那样。此外从BANDAI方面也得到证实会推出日版，各位"星矢迷"绝对要留意了。游戏发售日未定。

要玩网络炸弹人就要给钱

PS2 日本 猛料度 65分

一直在BB NETVIGATOR免费网上对战的《网络版炸弹人》服务，随着厂商预定于2月19日推出软件版《NET DE BOMBERMAN》而中止。更令玩家失望的是正式版需要支付月费才能玩的，游戏有两种收费方式，一种是每个月付500日元，另一种是玩30天付500日元。游戏最多可让八人进行网上对战，还会追加新的场地和规则。而此软件也是网络专用的，换言之不上网就玩不到，相信会令不少FANS失望。

要收费的话吸引力便大减。

游戏专用记忆卡第二弹公开

PS2 日本 猛料度 65分

去年底SCE曾推出一系列为个别游戏大作而设计生产的限定版记忆卡，现在厂商又宣布了这个"MEMORY CARD PERMIUM SERIES"第二弹，对应的作品分别为《鬼武者3》、《超级机械人大战MX》、《到哪里都在一起 多罗与流星》及《打比俱乐部2004》，全部会随游戏发售而推出。

《鬼武者3》

《超级机械人大战MX》

《哪里都在一起 多罗与流星》

《打比俱乐部2004》

TFLO有望中文化

XBOX 世界 猛料度 70分

由LEVEL 5为Microsoft开发的XB专用MMORPG大作《TRUE FANTASY LIVE ONLINE》，较早之前已经在招募测试玩家，而厂商对它也相当重视，于是决定全球性发售，因此游戏将会对应多国语言版本。事实上香港Microsoft也表明该作品会在香港推出，所以就算没有中文化，至少也应该有英文版。此外该游戏近期还在"台北游戏展"中展出，更初次披露其官方中文名为《真梦人生ONLINE》，相信各位XB用户都很期待它能早日发售。

终于有中文名称

机甲先锋续集年底登场

XBOX 美国 猛料度 70分

Microsoft专为XB而开发的机械人动作射击游戏《MECH ASSAULT》，在欧美获得了不俗的销量，现在厂商发表正在开发续集《MECH ASSAULT 2》，本作基本内容并没有大改变，当然机械人及关卡是全新制作的。唯一变更点是坦克与VTOLS的操作方法会有不同，负责开发该作品的仍然是DAY 1 STUDIOS。游戏自然对应XBOX LIVE，可下载新内容及网上对战。

续集已有游戏画面。

机械人可以爬墙。

詹姆斯·邦德在你家中执行任务

XBOX 中国香港 猛料度 65分

由EA开发的新一集詹姆斯·邦德动作游戏《007 JAMES BOND：EVERY—THING OR NOTHING》的XB行货版，已决定于2月17日上市。本作采用全新

的第三人称视点，由皮尔斯·布鲁斯南扮演詹姆斯。游戏中加入了很多新元素，例如有徒手搏击，以及利用游戏四周的物品如酒瓶、椅子、工具、木板等当作武器。此外有多种互动交通工具，包括汽车、摩托车、直升机和坦克。还有超过20种以上的武器和配件。再加上双人合作任务和最多容纳4人的竞技战斗，试问你岂能错过呢？

XB 玩家也可以玩到。

XB 版合金弹头有新元素

XBOX 美国 猛料度 65 分

美国 SNK NEOGEO 较早之前发表为XB 移植横向动作游戏《合金弹头3》，现在已预定将在5月发售。而XB版将会有多种新元素，包括对应 XBOX LIVE 的排行榜，并且追加 10 种以上的新乘坐式兵器，另有全新的任务。喜欢该系列的玩家不容错过。

追加不少新元素（图为PS2版）

国产 XB 动作游戏发表

XBOX 中国台湾 猛料度 65 分

虽然在技术曾面上落后于日本及韩国，但台湾省的游戏软件制作的确是在持续进步中。不久前台湾举行了“台北游戏展2004”，吸引了不少台资游戏商参展。当中一间名为XPEC 的厂商就展出了一款名为《鬼酸 DAEMON VECTOR》的XB立体动作游戏。它是以幻想世界作为舞台，而XPEC过去曾为IDEA FACTORY开发XB作品《EX-CHASER》。本作品发售日未定，也未公布是否会有日本版。

在游戏展中初次曝光

令人摸不着头脑的 MARVEL VS EA

ETC 美国 猛料度 75 分

相信大家都知道，以前CAPCOM曾开发过不少与美国超人气漫画商 MARVEL 有关的格斗游戏，当中最多玩家玩的相信就是“《VS》系列”，例如《MAVREL VS CAPCOM》、《MARVEL SUPER HERO VS STREET FIGHTER》。不过近年来就再没有消息了，因为 MARVEL 的游戏版权由 EA 独占，契约长达数年，并且厂商公布推出格斗游戏《MARVEL VS EA》。但令大家好奇的可能是 EA 会有什么英雄人物出场呢？而往后MARVEL也会出版该游戏的漫画，至于此游戏预定会在所有现行机及次世代主机上登场，发售日未定。

不会再有《MARVEL VS CAPCOM 3》了。

EA 取得欧洲国家杯游戏权

ETC 美国 猛料度 70 分

除了世界杯之外，最受球迷注目的国际足球赛事相信非欧洲国家杯莫属，毕竟国内球迷一直以来所看的多为欧洲赛事。但过去以该赛事为题的游戏却不多，原因是在欧洲以外地区未必受到欢迎，总不能在该游戏中加插美国或日本队吧。不过随着今年六月举行的欧洲国家杯赛事逼近，EA终于宣布取得游戏开发权，推出《UEFA EURO 2004》，游戏中会有51个国家供选择，球员自然都是实名相貌出现，万人迷的贝克汉姆也制作得维肖维妙。本作品由EA加拿大开发，由预赛到决赛的赛程都包含在内，还有独创的士气高昂系统。预定会在所有机种上推出，发售时期为6月。

球员的相貌维肖维妙。

鲜有包含欧洲国家杯比赛的游戏。

皮克斯动画新作游戏开发中

ETC 美国 猛料度 70 分

为迪士尼制作过许多高素质CG动画电影的皮克斯（PIXAR），正忙于拍摄新作《THE INCREDIBLES》，该动画讲述一名已变成大肥佬的超人趣事，已预计在11月5日上映。而曾取得《FINDING NEMO》的THQ也宣布，该公司获得电影的游戏开发权。游戏预计会和电影同步推出。

皮克斯动画最新作。

日间公路赛车第三集开发中

ETC 美国 猛料度 70 分

日本最驰名的公路赛车游戏相信非《首都高 BATTLE》莫属，而美国则以《BURNOUT》为首，所谓公路赛车是在繁忙的街道上比拼速度，而后者最大特点是比赛是在日间进行，前两集由 ACCLAIM推出，但最新作《BURNOUT 3》会改由EA发行，制作一样是由CRITERION STUDIOS完成。本作会加入更多的动作元素，赛道有欧美及亚洲地区，预定9月同时推出PS2和XB版，PS2 版独有六人网上对战功能，而XB版画面会比较漂亮。

XB 版画面最出色。

PS2 版有网上对战。

鬼武者玩偶春季登场

ETC 日本 猛料度 60 分

CAPCOM 近年不断将自己旗下的作品推出小型手掌模型，继《STREET FIGHTER》和《CHAOS LEGION》后，现在轮到《鬼武者》了。本次产品名为《鬼武者FIGURE COLLECTION》，一套共七款加一个隐藏角色，角色来自第一至第三作，当中还包括有信长的最终形态。预定春季发售，每个 350 日元，喜欢收藏模型的玩家要留意了。

7 款基本造型。

次世代机游戏开发情报

ETC 美国 猛料度 65 分

继英国的CLIMAX后，又有一间游戏开发公司表示正为预定于2005至2006年发售的次世代机开发对应软件。本次的主角是正为ATARI制作XB游戏《DEAD MAN'S HAND》的HUMAN HEAD公司。该公司大家可能比较陌生，不过从《DEAD MAN'S HAND》的表现来看，应该是间具有水准的开发商。而制作中的游戏暂时未有公布内容，但表示会采用《QUAKE 3》引擎，估计很可能是主观动作游戏，厂商还正在招募开发人员，发售日自然未定。

此公司正为XB开发《DEAD MAN'S HAND》。

杀人网络续集整装待发

ETC 美国 猛料度 65 分

ATARI 去年推出改编自电影《MATRIX》（《骇客帝国》）的动作游戏《ENTER THE MATRIX》，并且卖了个满堂红。ATARI社长表示他们会活用这项资产，因此开发续集之说不迳而走，相信厂商会在今年 E3 上作正式发表。

传闻中的五款龙珠游戏名单

ETC 美国 猛料度 55 分

上期报导过 ATARI 已表明 2004 年度内会推出五款《龙珠 Z》相关游戏，现在网上已传出有关作品名单，包括GBA的RPG系列第三集《DBZ LEGACY OF GOKU III》、GBA 的《DBA SUPER SONIC WARRIORS》、PS2 的《DBZ 塞亚人人SMASH！》（去年已有传闻）、GC 版《DBZ2》，以及上期提到过的 PS2《DBZ3》，其 GC 版《DBZ2》预定 8 月推出，画面表现类似第一作，并再次改良。

洛克人 ZERO 又有新作

GBA 日本 猛料度 70 分

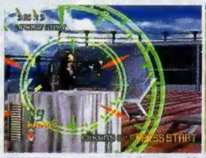
要问 CAPCOM 目前最积极开发什么主题的游戏，相信“洛克人”会是最理想的答案，现在厂商又有GBA的新作公布，那就是横向型动作游戏的《ROCKMAN ZERO 3》。暂时未有游戏画面公开，并保持着一贯的特色，本作可对应 CARD e READER，预定 4 月23 日发售，定价 4800 日元。

洛克人 ZERO 又来了（图为前作）

SEGA 再有 N-GAGE 新作发表

N-Gage 美国 猛料度 70 分

近日很少有新情报公开的N-GAGE，终于等到厂商发表新作品了，本次是 SEGA 决定推出《VIRTUA COP》和《ALIEN FRONT》的 N-GAGE 版。前者是街机人气光线枪游戏，不过改到N-GAGE上推出会变成主观动作射击游戏，玩家可通过蓝牙与朋友组队作战，发售日未定。至于《ALIEN FRONT》是曾在DC上发售的对战型游戏，玩家可选择地球军或外星机械作战，N-GAGE版保留该玩法，同样可利用蓝牙对战，预定今年春季发售。暂时两款游戏都未有画面公开。



《VIRTUA COP》（DC 版画面第二作）

《ALIEN FRONT》（DC版画面）

波斯王子有望开发续集

ETC 美国 猛料度 65 分

UBI SOFT 去年分别在GC、PS2和XB上推出著名动作游戏《波斯王子》新作《PRINCE OF PERSIA：THE SANDS OF TIME》，发售后在全球获得了超过200万套的销量。既然成绩如此出众，证明大有作为。因此厂商表示正在计划开发续集，虽然暂时未有具体的内容公布，不过确定不会令游戏迷失望。

PS2 日本 猛料度 80分

世嘉意甲街机足球决定出新版本

目前亚洲在街机上最受欢迎的游戏相信非SEGA的意甲足球游戏《WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL SERIE A 2002-2003》，当然日本方面也一样。现在SEGA决定推出强化版"VER.2.0"。首先本作会增加3个新系统，第一是可于TEAM DATA画面随时看到哪些球员能连携。第二是可自由为球员设定1至99的背号。第三是越位时会有重温画面显示。

新版本必定吸引更多人玩。可为球星设定背号。在TEAM DATA画面已能看到球员连携。

另外最让玩家注目的，当然是新的球员卡片，新版会增加29张白卡片、六张特别卡片、一张TOP SCORER卡片、一张意甲MVP卡片，以及数量不明的"ALL TIME LEGENDS"卡片，该种卡片收录的球星都是曾在意甲比赛，但已经转会或是退役的。因此可能会有荷兰三剑客、德国三架马车，甚至球王马拉多纳。现在厂商公开了其中九款新的球员卡片。而新版本预定4月下旬登场。

瓜迪奥拉 巴蒂斯图塔 伯纳索利 达考特 阿德里亚诺 加马拉 基利冈萨雷斯 安布罗西尼 佩里佐利

PS2 日本 猛料度 75分

机战MX突然延期两个月

对BANBRESTO业绩有着决定性影响的SRPG"《超级机械人大战》系列"，其最新作《机战MX》自然是厂商的重要棋子，特意安排在3月25日发售是希望在财年结算前使厂商的营业额更高。不过现在厂商的如意算盘打不响了，制作人员表示由于要进一步提升游戏素质，所以要延期至5月27日才能发售。而本次的延期，也会使厂商的预计纯利下降至五千万日元，跌幅高达80%，可见"《机战》系列"对该厂商有多大的影响力。而随着游戏的延期，其特制的记忆卡也会押后至同日推出。

延期令厂商业绩大受影响

PS2 欧洲 猛料度 70分

NAMCO真人版网球游戏开发续集

SCEE与NAMCO发表为PS2开发的网球游戏续作《SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2》，其前作是该系列首个写实型网球游戏。本作继续走相同路线，会有多个实名网球手在游戏中登场，也有能现实的四大满贯比赛。另外还备有多种模式，分别为教学模式、街机模式、表演赛模式、观战模式、挑战模式和职业赛模式(PRO TOUR MODE)。当中职业赛模式可让玩家自制并育成球员，最多可让四人对战。游戏预定夏季在欧洲发售，相信稍后会有日版和美版。

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2
暂时只有游戏商标公开。

PS2 日本 猛料度 70分

NAMCO足球新作发表

NAMCO虽然在网球和棒球游戏方面有不俗的表现，但是足球游戏始终强差人意，例如之前在PS上推出的《LIBERO GRANDE》评价也是毁誉参半。现在厂商发表为PS2开发新的足球游戏，名为《FOOTBALL KINGDOM》，暂时未知游戏有何特别，但是已预定在5月27日发售，希望本次会取得好成绩。

PS2 日本 猛料度 70分

电车GO终于都要说再见了？

TAITO可称得上是开创以"职业"为题的游戏先锋，当中以驾驶日本电车为主的《电车de GO!》最为人熟悉。过去该系列推出过很多集，但想不到PS2上新一集竟然名为《电车de GO! FINAL》，本作被称为系列的集大成之作，收录了该系列里四条最受欢迎的路线，并且是站站停。登场的车种多达60款以上。另外加入新模式"车掌乘务"，会以车外多角度视点显示，玩家负责广播、车门开关及协助乘客，还可让两名玩家合作。另外加入了连续不失误加分的连锁系统，以及"初心者"也可轻松应付的"ENJOY"模式。游戏预定5月20日发售，定价6800日元。对应TYPE-2以后所推出的所有专用控制器。

追加新的车掌乘务模式。 系列集大成之作。

PS2 美国 猛料度 70分

PS2版拳皇标题已定？

去年SNK PLAYMORE于东京游戏展中，发表会专为PS2制作一个独有的《KOF》作品，现在美国游戏购物网EBgames已在接受预订，而该作品取名为《THE KING OF FIGHTERS 3D MAX》，不知这是否为最终名称，但网上写着游戏会于9月14日推出，由于日本预定今年夏季发售，两者可谓不谋而合，且留意日后SNK PLAYMORE的公布。

ETC 美国 猛料度 65分

猫女电影宣告游戏化

ELECTRONIC ARTS除了运动游戏外，还时常购买电影版权开发游戏新作，当中"《007》系列"和"《指环王》系列"更是首屈一指的。现在厂商发表已取得拍摄中的电影《CATWOMAN》的游戏开发权，并且在制作中。电影原作由黑人女影后荷尔芭莉担纲，相信游戏也会以她作为蓝本。负责开发的是曾制作《I-NINJA》和《MALICE》的ARGONAUT，电影预定7月底上映，而游戏大约会在差不多的时间推出。

PS2 日本 猛料度 65分

SCE踩单车游戏5月登场

SCE又有新的PS2作品公布，本次是踩单车游戏，名为《爆走！MOUNTAIN BIKERS》，顾名思义，那是个以单车比赛为主的作品，暂时有关内容仍未发表，估计它可能是移植自同厂去年在美国发售的同类作品《DOWNHILL DOMINATION》。游戏预定5月27日发售，价格未定。

《DOWNHILL》游戏画面。

PS2 日本 猛料度 65分

牛肉饭连锁店游戏化对抗疯牛病

由于近日全球掀起疯牛病的问题，使民众对牛肉有所避忌，而日本向来以牛肉饭最为驰名，于是那些专卖店便首当其冲，生意大受打击。不过正所谓"逆市创奇迹"，现在SUCCESS就发表会在PS2推出一款名为《吉野家》的游戏，当然内容是以该牛肉饭连锁店为中心。其实它就是该厂商早在去年发表的"谜之新作"，只是想不到会在这种情形下公布。游戏预定5月27日发售，价格未定。

PS2 日本 猛料度 65分

彩京成人麻雀游戏登陆PS2

彩京除了射击游戏了得外，其街机成人麻雀游戏"《对战HOT GIMMICK》系列"也相当出名，不过由于题材问题，所以过去从未推出过家用版。现在厂商发表会于PS2上推出新作《对战HOT GIMMICK COS-PLAY雀》。暂时未有画面公开，但是会有一个收录插画的鉴赏模式。游戏分为普通版和特别版，普通版5980日元，特别版6980日元，附送一本由名插画师司淳绘画的特制图册。

PS2 日本 猛料度 60分

太鼓将推出单卖鼓棍

对于一些由多配件组成的周边产品，最令人头痛的是某些配件不翼而飞，这样连带令整套周边也失去了作用。例如NAMCO的人气音乐游戏《太鼓之达人》，它的鼓棍遗失现象就很普遍，但若为它而再买一套太鼓又不值得。正因为如此，厂商决定在3月25日推出单卖的太鼓鼓棍，每枝售价400日元，此举实在相当体贴玩家。

PS2 日本 猛料度 60分

炸弹人赛车预订送手机绳

HUDSON预定在4月15日于PS2上推出赛车游戏《BOMBERMAN KART DX》，现在又有新的情报，就是在日本预订的话可获得赠品手机绳一条，该手机绳上有一个会在收到讯息时发出闪亮红光的炸弹人赛车头盔，相当别致，或许国内到时也会有，各位要留意了。

手机绳的款式

炸弹人FANS不容错过

N-Gage 美国 猛料度 65分

环球游戏进军N-GAGE

手握许多环球电影公司游戏版权的VIVENDI UNIVERSAL GAMES，较早之前发表为N-GAGE开发游戏，而第一炮就是已于各大家用机上推出的《古惑狼赛车(CRASH NITRO KART)》，目前已有N-GAGE版的画面公开，表现力不会比家用版逊色。游戏活用蓝牙机能，可让四人同时进行对战。除了一般比赛外，还有战斗模式，以及随进度开启新的赛道和人物。发售日未定，相信日后VU GAMES会有更多作品公布。

古惑狼现身N-GAGE。 N-GAGE版画面相当出色。

PSP 日本 猛料度 60分

PSP要赶发售日而调低性能？

SCE预定在今年年底作全球性发售的手掌游戏机PSP，现在在日本又有新消息传出，本次是有关它的发售日期。该报导指出PSP预定在12月3日面世，维持该厂商的"123"传统。但这个决定却又产生了附加问题，首先有谣传说那是SCE执行部门坚持的日期，然而开发部却认为这是个无理的要求，因为现阶段开发部还有许多东西在测试中，若为了赶就发售日势必令主机机能大幅下降。另一方面也有传闻指出，目前SCE已有PSP的样版机，但它的耗电量却成为瓶颈，连续使用无法突破10小时这个电量限制。如果PSP本身问题多多，作为机迷还是希望迟一点推出才好。

XBOX 日本 猛料度 70分

忍者外传突然延期两周

原本预定在2月26日发售的XB超硬派忍者动作游戏《NINJA GAIDEN》，竟然宣布延期两周，变成要等到3月11日才能发售。本次延期厂商表示是为了提高游戏质素而作出的决定，对于等待该作品问世的XB玩家只能继续忍耐一下了。而行货版将会提早两天在3月9日推出，同日还有限定版，附送与日版相同的画集，以及行货独有的忍者手里剑。

此外TECMO与一间名为NUBY TECHNOLOGY的公司合作开发了一款《NINJA GAIDEN》专用手柄，手柄设计切合游戏风格，同时备有输入按钮操作程序的功能，让玩家更容易使出连续技。不过该手柄何时发售仍未明。

特别版插图集和手里剑。

此乃香港独有的特别版。

行货版封面设计。

XBOX 中国香港 猛料度 70分

行货铁骑大战下周同你见面

CAPCOM著名大作《铁骑》，将于2月26日推出更凌厉、更紧凑的新一章《铁骑大战》(Tekki Taisen)。《铁骑大战》除保留前作各种元素，并且支持超大型操控器外，本作更加入了Xbox Live网上对战功能及5对5的对战模式，并追加大量新机体及颜色，配合强化了的游戏内容及画面，必定成为所有机甲迷的必买之作。

在机甲动作游戏《铁骑大战》中，玩家可以选择投身"环太平洋机构"或是"海市岛营运委员会"的机甲部队，通过化身为机甲"VT"的机师来参加不同形式的战役。游戏连操控器售价1399元，实在是超值！

行货售价相当低廉。

造成话题的超大型操控器。

XBOX 美国 猛料度 70分

DOA4预定九月推出？

目前TEAM NINJA全力为XB开发游戏大家都已经知道，而该开发组的人气格斗作品《DEAD OR ALIVE》自打从第三作开始差不多成了XB专用游戏，所以大家也期待着第四作的消息。较早前板垣先生透露已构思好LISA的结局及正开始制作《DOA4》，现在美国大型游戏购物网GAMESTOP竟开始接受《DOA4》的预订，还表示在9月1日发售，机种当然仍是XB。不过对应的发售日的确值得怀疑，因为厂商才说刚开始制作，而且手上还有一款《DOA CODE：CRONUS》，是否该网上可预定的《DOA4》其实就是《DOA CODE：CRONUS》呢？

另一方面预定在3月25日发售的《DOA ONLINE》，已有开场CG动画公开，玩家可见到年幼(5岁)的KASUMI、AYANE和HAYATE，另外还有一段KASUMI回忆雷道及母亲AYAME的情景。

忍者龙剑传主角HAYATE。

年幼的AYANE。

GBA 日本 猛料度 70分

《我们的太阳》续集盛夏现身

由创意无限的小岛秀夫所设计的GBA动作RPG游戏《我们的太阳》，其使用紫外线感应的设计相当新颖。现在厂商决定开发续集，并定名为《继续我们的太阳》，暂时有关此游戏的情报仍然不多，当然游戏系统应该不会有特别的改变，主角仍是使用太阳能枪来对付敌人。预定今年夏季发售。

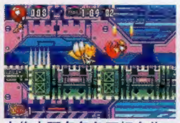
受欢迎自然要出续作。

GBA 日本 猛料度 70分

索尼克新作画面公开

曾报导THQ会在GBA上推出《SONIC ADVANCE 3》，现在终于有画面公开了，本作最大特色是同时由两名角色一起合作过关，通过不同的组合来互相帮助。负责开发游戏的当然还是SONIC TEAM，暂时在日本还未发表，相信把也是迟早的事。至于美版预定5月24日发售。

最新作在美国率先发表。



本作中两名角色互相合作。

画面保持一贯水准。

ETC 美国 猛料度 70分

重新制作007黄金眼

ELECTRONIC ARTS刚推出以007为题的原创游戏《EVERTHING OR NOTHING》，随即发表了正在着手开发系列最新作。EA与电影公司签了直至2010年的邦德游戏独占权，而过去数款作品都是原创故事，但本次发表的作品却是改编自皮尔斯布鲁斯南主演的首部邦德片《GOLDEN EYE(黄金眼)》。提到该电影就会令人想起由RARE开发，任天堂发行的N64版《007 黄金眼》，而本次EA版可称为"新黄金眼"！虽然未有游戏画面公开，但厂商表示这是个集新动作元素的主观动作射击游戏，将于本届E3中展出。

ETC 日本 猛料度 65分

SAMMY社长正式入主SEGA

SAMMY收购SEGA已有一段时间了，而较早之前SAMMY的社长里见治也正式成为SEGA的会长。《日经产业新闻》随即报导本次里见氏位居SEGA重要职位，使SEGA本身的开发部产生不安，担心今后对方的影响力会越来越大，制作游戏时会受到多方的影响。事实上近日已有不少SEGA员工离职，投入了前SEGA社长中山隼雄所设立的公司，这样下去SEGA最后是否会变得名存实亡呢？

XBOX 美国 猛料度 70分

美版XBOX将于年结后减价

目前游戏界除了有关新世代机的消息外，最多的传闻要算是有关现行机减价的情报。根据美国《纽约邮报》的报导，XBOX将于4月再一次减价，由目前的179美元下调至150美元，而这消息是来自美国的游戏零售店。如果XBOX再减价，势必会令其他对手也跟着行动，尤其是目前与XBOX同价的PS2，估计也会随之下调。不过日本Microsoft负责人回应有关消息时，只表示他们在可见的未来内并未有减价计划。同时日本SCE宣传部也回答，减价其实是地区性的决定，他们暂时未接到有关消息。

iQue 中国 猛料度 70分

神游科技推出"欢乐家庭装"

时下，网络游戏几乎成了电子游戏的代名词，而以"家庭同乐"为诉求的游戏产品在国内难觅踪影。孩子脱离家庭，上网吧打游戏而引发的种种社会问题，已使许多中国家长头痛不已。以"神游机"进军中国电视游戏市场的iQue最近宣布，该公司的"欢乐家庭装"业已推出，这意味着iQue祭起"全家同乐"的法宝开始了新一轮的市场攻势。

"iQue欢乐家庭装"含1台共游盒和1台共游机，是iQue专为多人娱乐设计的游戏设备，通过共游盒，最多可让4人共享游戏。有专家指出，网络游戏的软肋是容易诱发脱离家庭、脱离现实的倾向，以此而论，"全家同乐"的产品理念必定会成为共游盒和共游机颇为诱人的新卖点。

很显然，共游盒的核心价值就是全家同乐。通过游戏共同体验可贵的亲情。有关专家认为，共游盒的推出，使普通的iQue游戏从单机游戏提升为一种社交类的"网络游戏"，虽然这类游戏并不用互联网来连接，但从全球范围看，这是网络游戏核心价值的发展方向。iQue董事长颜维群博士表示：通过神游平台的共游盒，和自己熟悉的亲友一起玩的游戏，是真正的社交类游戏，其价值是能实现一种社会性的回馈，培养人们更为积极和欢愉的处世态度。

GBA 日本 猛料度 60分

GBA用FC卡带的装置即将登场

使GBA可以使用FC卡带的装置即将登场，预定2004年4月下旬发售，零售价6980日元。它的主要功能如下：

1.GBASP也可以使用。
2.使用电池4节 使用时间4-5个小时。
3.L、R键成为A、B的连射键。
4.可以进行画面调整（明暗度，颜色，对比度调整）。
5.配备复位按钮。配备扬声器，可以调节音量。配备LED灯，电量低时显示红色。
6.实体颜色为白色，橡胶把手部分为红色。尺寸(宽120mm×纵幅度89mm×厚度31mm)。

杂项情报

★XB版《式神之城Ⅱ》已决定在4月15日发售、定价4800日元。有原创模式并对应XBOX LIVE。

★美版GC也会有人气特种部队游戏《TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3》，预定6月2日发售。

★TOMY决定在GBA上推出《NARUTO 最强忍者大结集2》，内容未定，可能仍是横向卷轴动作游戏，预定春季发售，定价4800日元。

★NAMCO改编自同名全CG动画电影的《KAENA》游戏版，已决定在4月15日发售。

★THQ改自美军步兵训练用工具软件的XB游戏《FULL SPECTRUM WARRIOR》，已定由原定的3月延至6月才能发售。

★PS2版《侍魂 零》虽然还未有画面公开，但已预定5月20日发售。

★NAMCO在PS2上的RPG大作续集《异度传说Ⅱ》，现预定在6月发售，而在4月28日推出的《异度传说 FREAKS》中会收录体验版。

★美国购物网AMAZON.COM正接受《超级猴球3》的预订，对应机种是GC，预定12月31日发售。

★有消息指出NAMCO正在开发摩托车游戏《MOTO GP 4》，并预定5月21日在美国发售，日本方面暂无消息。

★BANDAI专为GC而开发的《机动战士GUNDAM 战士们的轨迹》，其附送渣古公仔的限定版包装已经公开，游戏预定3月18日发售。

★原定3月4日发售的PS2游戏《红之海2》，KOEI发表由于提升品质的关系而延期，新发售日为4月15日。

游戏时刻表

PLAYSTATION 2 (Official Product)

2月

26日	□PANZER FRAME J-PHOENIX 2(ACT)	Atlus	458元
26日	□SIMPLE 2000 serie Love Aerobics(ACT)	D3	142元

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

2月

26日	□SEGA AGES 2500 SERIES GAIN GROUND(ACT)	3D AGES	2500日元
26日	□SEGA AGES 2500 SERIES VIRTUA RACING(RAC)	3D AGES	2500日元
26日	□SOCCER LIFE！(SLG)	BANPRESTO	6800日元
26日	□ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION2 PlayStation2 The Best(ACT)	BANPRESTO	3800日元
26日	□GALAXY ANGEL Moonlitlovers(AVG)	BROCCOLI	6800日元
26日	□鬼武者3(AVG)	CAPCOM	6980日元
26日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.17 对战！爆弹POIPOI(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
26日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.18 LOVE★AIRLOBBY(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
26日	□HURASERA(AVG)	DATAM POLYSTAR	6800日元
26日	□HURASERA 限定版(AVG)	DATAM POLYSTAR	8800日元
26日	□SLOTER UP MANIA 4 南国之香！SUPER HANAHANA & SIOMAL & OASE(ETC)	DORASU	价格未定
26日	□ARMORED CORE3 SILENT LIGHT PlayStation2 The Best(STG)	FROM SOFTWARE	3000日元
26日	□天诛 参 PlayStation2 The Best(ACT)	FROM SOFTWARE	3000日元
26日	□天卵 2(wins)(AVG)	KID	6800日元
26日	□天卵 2(wins)限定版(AVG)	KID	8800日元
26日	□巫女护士小麦MAGICAL(AVG)	KID	6800日元
26日	□巫女护士小麦MAGICAL 限定版(AVG)	KID	10800日元
26日	□提督之决断IV with POWERKIT(SLG)	KOEI	10800日元
26日	□决战II PlayStation 2 the Best(SLG)	KOEI	3000日元
26日	□ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元
26日	□FIRE FIGHTER F.D.18(STG)	KONAMI	价格未定
26日	□SNOW(AVG)	NEC INTERCHANNEL	7200日元
26日	□SNOW 初回限定版(AVG)	NEC INTERCHANNEL	7200日元
26日	□After....~忘不了的羁绊~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
26日	□After.....~忘不了的羁绊~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
26日	□头文字D Special Stage SEGA THE BEST 2800(RAC)	SEGA	2800日元
26日	□电脑战机 VIRTUAL ON MAZE SEGA THE BEST 2800(ACT)	SEGA	2800日元
26日	□GAILTY GEAR XX PlayStation2 The Best(FIG)	SAMMY	2800日元
26日	□BASS LANDING 3 Sammy Best(SPT)	SAMMY	2800日元
26日	□BASS LANDING 3 Sammy Best 连专用控制器(SPT)	SAMMY	7980日元
26日	□DARK CHRONICLE PlayStation2 The Best(ARPG)	SCE	3000日元
26日	□机甲兵团 J PHOENIX 2(STG)	TAKARA	6800日元
26日	□MONSTER FARM 4 PlayStation2 The Best(SLG)	TECMO	3000日元
26日	□SLOTER UP MANIA 4 南国之香！SUPER HANAHANA & SIOMARU& OASE(ETC)	TRIT	5800日元
26日	□街道BATTLE 2 CHAIN REACTION(RAC)	元气	6800日元
下旬	□RISING SPIRIT 2(ETC)	SPIKE	6800日元

3月

4日	□LORD OF THE RING 双城奇谋 EA Best HIT' s (ACT)	ELECTRONIC ARTS	2980日元
4日	□魅！！高校~难道这是游戏吗！？编~(ETC)	HUSDONI	5980日元
4日	□红之海 2 Crimson Sea(ACT)	KOEI	6800日元
4日	□DIET CHANNEL(ETC)	KONAMI	7800日元
4日	□pop' n 对战 PUZZLE 蛋 ONLINE(PUZ)	KONAMI	4800日元
4日	□GUN GRAVE O.D.(ACT)	RED ENTERTAINMENT	6980日元
4日	□攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX(AVG)	SCE	5800日元
4日	□零式舰上战斗记(STG)	TAITO	6800日元
4日	□零式舰上战斗记 限定版(STG)	TAITO	价格未定
4日	□wordimagesoundplay(ETC)	SCE	4800日元
10日	□wordimagesoudplay(ETC)	SME	4800日元
11日	□MONSTER HUNTER(ACT)	CAPCOM	6800日元
11日	□桃太郎电铁11 贫乏神出现！之卷 HUSDON THE BEST(SLG)	HUSDON	3800日元
11日	□Angel' s Feather(暂称)(AVG)	KID	6800日元
11日	□Angel' s Feather 限定版(暂称)(AVG)	KID	8800日元
11日	□JACK X DAXTER 2(ACT)	SCE	5800日元
11日	□SuperLite2000 TABLE UNO(TAB)	SUCCESS	2000日元
11日	□机神咆吼 DEMON BRAND(SLG)	角川书店	7800日元
11日	□机神咆吼DEMON BRAND DX PACK(SLG)	角川书店	9800日元
18日	□最游记 RELOAD(ACT)	BANDAI	6800日元
18日	□犬夜叉~咀咒的面具~(AVG)	BANDAI	6800日元
18日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.45 THE 恋与泪，追忆与...~THREAD COLOURS 向那方说再见~(AVG)	D3 PUBLISHER	2000日元
18日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.46 THE 汉字 QUIZ ~CHALLANGE！汉字检定~(ETC)	D3 PUBLISHER	2000日元
18日	□FREEDOM FIGHTERS(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
18日	□FIFA TOTAL FOOTBALL(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
18日	□Remember11-the age of infinity-(AVG)	KID	6800日元
18日	□Remember11-the age of infinity- 初回限定版(AVG)	KID	8800日元
18日	□CROSS+CHANNEL(AVG)	KID	6800日元
18日	□CROSS+CHANNEL 初回限定版(AVG)	KID	8800日元
18日	□金色的CORDA(AVG)	KOEI	6800日元
18日	□金色的CORDA PREMIUM BOX(AVG)	KOEI	8800日元
18日	□真三国无双 3 Empires(ACT)	KOEI	4280日元
18日	□真三国无双 3 Empires PREMIUM PACK(ACT)	KOEI	7480日元
18日	□真三国无双 3 Empires SUPER PREMIUM PACK(ACT)	KOEI	12800日元
18日	□KARAOKE REVOLUTION J POP BEST Vol.9(ETC)	KONAMI	3980日元
18日	□KARAOKE REVOLUTION DREAM & MEMORIES(ETC)	KONAMI	3980日元
18日	□MERMAID MELODY PICHIPICHI LIVE START(ETC)	KONAMI	价格未定
18日	□块魂(ACT)	NAMCO	4500日元
18日	□DUEL MASTER 2 ADVANCE(ACT)	TAKARA	价格未定
18日	□SAINTS 神圣魔物(RPG)	SCE	5800日元
18日	□保保罗古罗斯 月 之冒险(RPG)	SCE	5800日元
18日	□樱大战物语~神秘的巴里~(AVG)	SEGA	6980日元
18日	□ASTRO BOY 小飞侠阿童木(ACT)	SEGA	6980日元
18日	□爆笑！人生回道NOVA 兔子在看着！！(暂称)(ETC)	TAITO	6800日元
18日	□十六夜恋歌~神降里~(AVG)	千世	6800日元
25日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.10 AFTER BURNER(STG)	3D AGES	2500日元
25日	□SEGA AGES 2500 SERIES V0L11 北斗之拳(ACT)	3D AGES	2500日元
25日	□MISSION IMPOSSIBLE OPERATION SURMA(ACT)	ATARI	6800日元
25日	□怪兽大激战 WAR OF THE MONSTERS(SLG)	CAPCOM	6800日元
25日	□麻雀PARTY 与偶像麻雀决胜负(TAB)	CBC	价格未定
25日	□黄泉归来 ~REFRAIN~(ACT)	D3 PUBLISHER	4800日元
25日	□ARMORED CORE NEXUS(STG)	FROMSOFTWARE	价格未定
25日	□美少女梦工场 PRINCESS MAKER(SLG)	Gene-X	4980日元
25日	□心之门(AVG)	Gene-X	5800日元
25日	□心之门 初回限定版(AVG)	Gene-X	7800日元
25日	□STEADY X STUDY(SLG)	IDEA FACTORY	6800日元
25日	□STEADY X STUDY 限定版(SLG)	IDEA FACTORY	8800日元
25日	□ALL STAR 感谢祭 Vol.1 超豪华！QUIZ 决定版 HUSDON THE BEST(ETC)	HUSDON	2800日元
25日	□TBS ALL STAR 感谢祭 2003 秋 超豪华！QUIZ 决定版 HUSDON THE BEST(ETC)	HUSDON	2800日元
25日	□COROKKE！解救面包王的危机！(PUZ)	KONAMI	价格未定
25日	□职业棒球 SPIRIT 2004(SPT)	KONAMI	价格未定
25日	□热 CHU！职业棒球 2004(SPT)	NAMCO	6800日元
25日	□喜欢就是喜欢没法子！FIRST LIMIT & TARGET+NIGHTS Sukisyo！Episode#01+02(SLG)	NEC INTERCHANNEL	6800日元
25日	□ORANGE POCKET ~LUTE~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
25日	□ORANGE POCKET ~LUTE~ 初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
25日	□掌像太场般~永久之绊~(AVG)	PRINESS SOFT	6800日元
25日	□掌像太场般~永久之绊~(初回限定版)(AVG)	PRINESS SOFT	7800日元
25日	□THE KING OF FIGHTERS 2002(FIG)	SNK PLAYMORE	6800日元
25日	□DRAGON QUEST 5 天空的新娘(RPG)	SQUARE ENIX	7800日元
中旬	□请告诉我 PO-PO-TAN(AVG)	WELMAID	6800日元
下旬	□麻雀PARTY 与偶像麻雀胜负(TAB)	日本 TELNET	5200日元
未定	□超级机械人大战 MX(SLG)	BANPRESTO	7980日元
未定	□KELLY SLATERS PRO SURFER(SPT)	CAPCOM	3800日元
未定	□TIONK HAWKS PRO SKATER 2003(SPT)	CAPCOM	3800日元
未定	□MAT HOFFMANN PRO BMX 2003(RAC)	CAPCOM	3800日元
未定	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.46 THE 汉字 QUIZ ~CHALLANGE！汉字检定~(ETC)	D3 PUBLISHER	2000日元
未定	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.43 THE 裁判~新任司法官桃田司之10 裁判FILE~(AVG)	D3 PUBLISHER	2000日元
未定	□信长之野望 天下创世(SLG)	KOEI	9800日元
未定	□烙印战士(ACT)	SAMMY	价格未定
未定	□柠檬色战奇谭☆纯(AVG)	角川书店	6800日元
未定	□柠檬色战奇谭☆纯 DX PACK(AVG)	角川书店	8800日元

4月

1日	□Burn Out 2：Point of Impact(ACT)	SAMMY	5800日元
15日	□BACKYARD WRESTLING(ACT)	EIDOS	6800日元
15日	□Kaena(ETC)	NAMCO	6800日元
15日	□幸福操作官(ETC)	SCE	5800日元
22日	□CRIMSON TEARS(AVG)	CAPCOM	6800日元
22日	□对战 HOT GIMMICK ~COSPLAY 雀~(TAB)	D3 PUBLISHER	价格未定
22日	□对战 HOT GIMMICK ~COSPLAY 雀~SPECIAL 版(TAB)	D3 PUBLISHER	价格未定
22日	□侦探 神宫寺三郎 KIND OF BLUE(AVG)	WORK JAM	5980日元
28日	□SuperLite 2000 SERIES 兴奋 VOLLY2(SPT)	SUCCESS	2000日元
下旬	□HORNTED MANSION(ACT)	YUKES	价格未定

5月

13日	□SuperLite 2000 SERIES 花札(TAB)	SUCCESS	2000日元
13日	□PACHISURO 斗魂传承 猪木祭(ETC)	SUCCESS	价格未定

6月

未定	□哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
未定	□樱板消防队(AVG)	IREM	6800日元

2004年内

春季	□通灵王 加油 SPIRIT(ACT)	BANDAI	价格未定
春季	□十二国记 - 赫赫王道 红绿羽化 -(RPG)	KONAMI	价格未定
夏季	□鱼的 7 种水和传说的主人(ACT)	SCE	价格未定
夏季	□CHOTHA MECHANISM(ACT)	SCE	价格未定
未定	□COLORFUL BOX(暂称)(ETC)	KID	价格未定
未定	□PIZZICATO POLKA - 彗星幻夜 -(AVG)	KIDS	价格未定

PLAYSTATION

3月

18日	□SISTER PRINCESS 2(PSone Books)(AVG)	NEC INTERCHANNEL	2500日元

DREAMCAST

2月

24日	□PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	4980日元
26日	□After....~忘不了的羁绊~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
26日	□After....~忘不了的羁绊~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
26日	□PSYVARIAR 2(STG)	SUCCESS	5800日元

3月

11日	□同窗会 2 again & refrain(AVG)	NEC INTERCHANNEL	2800日元
11日	□CASTLE FANTASIA 圣魔大战(DREAM COLLECTION)(SLG)	STUDIO EGO	2800日元
25日	□风之歌(AVG)	KYARARA	7500日元
25日	□ORANGE POCKET ~CORNET~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
25日	□ORANGE POCKET ~CORNET~ 初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
25日	□掌像太场般(AVG)	PRINESS SOFT	6800日元
25日	□式神之城 2(STG)	SEGA	6800日元
25日	□式神之城 2 初回限定版(STG)	SEGA	7800日元
25日	□Cherry Blossom(AVG)	TAKUYO	6800日元
25日	□Cherry Blossom VOICE CD 同捆版(AVG)	TAKUYO	7800日元
未定	□SENTINMENTAL PRELUDE ~再会~(AVG)	NEC INTERCHANNEL	价格未定

2004年内

未定	□PIZZICATO POLKA~ 彗星幻夜 ~(AVG)	KID	价格未定

X-BOXBOX

2月

26日	□铁骑大战(STG)	CAPCOM	7800日元
26日	□铁骑大战 专用控制器同捆版(STG)	CAPCOM	19800日元
26日	□天空 -Tenku-2(ACT)	MICROSOFT	6800日元
26日	□ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元

3月

11日	□TOM CLANCY' S GHOST RECON：ISLAND THUNDER(ACT)	MICROSOFT	4800日元
11日	□忍者外传 NINJA GAIDEN(ACT)	TECMO	7800日元
25日	□LINKS 2004(Xbox WORLD COLLECTION)(SPT)	MICROSOFT	4800日元
25日	□COUNTER STRIKE(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
25日	□反斗灵猫(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
25日	□DEAD OR ALIVE ONLINE(FIG)	TECMO	8800日元

NINTENDO GAME CUBE

2月

26日	□ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元

3月

4日	□ROBOCOP 新的危机(ACT)	TITUSJAPAN	5800日元
4日	□CUSTOM ROBOT for GAMECUBE(暂称)(ARPG)	任天堂	5800日元
11日	□桃太郎电铁11 贫乏神出现！之卷 HUSDON THE BEST(SLG)	HUSDON	3800日元
11日	□METAL GEAR SOLID：THE TWIN SNAKES(ACT)	KONAMI	6980日元
18日	□机动战士 GUNDAM ~战士们的轨迹~(暂称)(ACT)	BANDAI	6800日元
18日	□ROCKMAN EXE TRANCE MISSION BestPrice 版(ACT)	CAPCOM	价格未定
18日	□SONIC ADVENTURE 2 BATTLE 廉价版(ACT)	SEGA	2800日元
18日	□SUPER MONKEY BALL 2 廉价版(ACT)	SEGA	2800日元
18日	□塞尔达传说 4 把剑+(ACT)	任天堂	5800日元
24日	□PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	4980日元
25日	□MISSION IMPOSSIBLE OPERATION SALMA(ACT)	ATARI	5800日元
25日	□COROKKE！解救面包王的危机！(ACT)	KONAMI	价格未定

6月

未定	□哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

GAME BOY ADVANCE

3月

4日	□DOWN TOWN 热血物语 ex(ACT)	ATLUS	4800日元
4日	□DOUBLE DRAGON ADVANCE(ACT)	ATLUS	4800日元
4日	□侦探学园Q 挑战究极诡计！(AVG)	KONAMI	4980日元
5日	□仓鼠物语 2 廉价版(ACT)	CULTURE BRAIN	价格未定
11日	□ONE PIECE GO IN BASTBALL(SPT)	BANDAI	4800日元
18日	□网球王子 2004 Glorious Gold(SPT)	KONAMI	4980日元
18日	□网球王子 2004 Stylish Silver(SPT)	KONAMI	4980日元
18日	□游戏王 双六的独乐(TAB)	KONAMI	4980日元
18日	□DUEL MASTERS 2 INVISIBLE ADVANCE(AVG)	TAKARA	4800日元
19日	□绝体绝命 DANGEROUS 爷爷第二次~绝对服从 VIOLENCE 校长是最伟大！！~(ETC)	KIDS STATION	价格未定
25日	□更衣天使(ETC)	CULTURE BRAIN	价格未定
25日	□魔女小纪廉 SERIES 第二弹〔更换天使〕~店员育成 GAME~(SLG)	CULTURE BRAIN	4800日元
25日	□星之卡比 镜之大迷宫(ACT)	任天堂	4800日元
26日	□BOBOBO-BO BO-BOBO 9 极战士 GAG 融合(RPG)	KONAMI	4800日元
26日	□龙珠 Z 舞空斗剧(ACT)	BANPRESTO	4800日元
26日	□莉佳的打扮日记(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	4800日元
26日	□PUKUPUKU 天然回览板 恋爱天使大作战(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	4800日元
26日	□婴儿动物园~动物婴儿饲育系育成 GAME~(SLG)	TDK	4800日元

4月

9日	□新忍者查查丸 +JALECO COLLECTION GBA(ACT)	JALECO	价格未定
15日	□蜡笔小新 呼风唤雨 CINEMA LAND 大冒险 (AVG)	BANPRESTO	4800日元
23日	□ULTLAMAN TACTICS(SLG)	ROCKET COMPANY	价格未定
29日	□ZERO ONE SP(ACT)	FUKI	4800日元

6月

未定	□哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

2004年内

春季	□狐忍 NARUTO 忍术全开！最强忍者大集结 2(ACT)	TOMMY	价格未定
春季	□查查丸 Jr. 传承记(暂称)(ACT)	JALEKO	价格未定
夏季	□续 我们的太阳(ACT)	KONAMI	价格未定

Nokia N-Gage

2004年内

春季	□Marcel Desailly Pro Soccer(SPT)	Gameloft	价格未定
夏季	□Pandemonium(AVG)	Nokia	价格未定
未定	□Tom Clancy's Ghost Recon (ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Tom Clancy's Splinter Cell?(ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Ashen(ACT)	Nokia	价格未定
未定	□Pathway to Glory(SPT)	Nokia	价格未定
未定	□Virtua Tennis (SPT)	Sega	价格未定
未定	□Sega Rally Championship(RAC)	Sega	价格未定
未定	□Taito Memories(ETC)	Taito	价格未定
未定	□MotoGP(RAC)	THQ Wireless	价格未定

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA,2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10 游戏龙虎榜

春季商战拉开了帷幕，各家的大作也逐一登场。战国无双虽然游戏品质上不算有太大提高，不过"《无双》系列"的FANS已经人数众多，人气也随之居高不下。国内玩此游戏的同样不在少数，相信这次的20页超详细攻略能够对玩家们有很大帮助。此外《口袋妖怪 火红／叶绿》也人气不减，首周销量已近百万，结合前作《口袋妖怪 红宝石／蓝宝石》首周销量150万，目前500万的情况来看，总销量将来还会有太大的增长，相信GBASP的销量也能随之维持一段较高的水平。接下来的两周会有更多大作发售，相信龙虎榜上会有一番惨烈搏杀。

读者票数截至2月19日

劲GAME人气榜 TOP 10

上星期推出的新作《战国无双》承继了《真·三国》的FANS，一上榜立即成为人气榜的第一位，将台柱《WCCF》击落至第二位，《新撰组》及《头文字D 3》等都顺降一级。下星期将有《WE7国际版》及《G-GEN SEED》等劲作，相信再有一番恶斗。

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	新	战国无双	PS2/KOEI/2004年2月11日/ACT/6800日元	421	421
NO.2	1	WORLD CHAMPIONSHIP CLUB FOOTBALL SERIE A 2002-2003	AC/SEGA/已推出/SLG/70元开卡25元两局	326	1587
NO.3	2	风云 新撰组	PS2/元气/1月22日/ACT/6800日元	287	941
NO.4	3	头文字D Arcade Stage Ver.3	AC/SEGA/已推出/RAC/15元开卡4元一局	264	1265
NO.5	4	PHANTOM BRAVE	PS2/日本一SOFTWARE/1月22日/SLG/6800日元	251	1017
NO.6	6	GRAN TURISMO 4 "Prologue"	PS2/SCE/12月4日/RAC/2980日元	238	2839
NO.7	5	机动战士Z GUNDAM 幽谷VS泰坦斯	PS2/CAPCOM/12月4日/ACT/6800日元	217	3597
NO.8	7	BIOHAZARD_OUTBREAK	PS2/SQUARE ENIX/12月18日/SLG/6800日元	186	2911
NO.9	8	FRONT MISSION 4	PS2/SQUARE ENIX/12月18日/SLG/6800日元	143	2094
NO.10	9	NEBULA~ECHONIGHT~	PS2/FROMSOFTWARE/1月22日/AVG/6800日元	130	274

上周日本销量榜 TOP 10

《风云 新撰组》初登场就取得日本游戏销量的第一位，而在GBA上大受欢迎的《逆转裁判3》也取得第四位。至于《ROCKMAN EXE 4》就连续六星期徘徊在前五名之内。第八位的《大众哥尔夫4》则累积销量突破100万。

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	新	风云 新撰组	PS2/元气/1月22日/ACT/6800日元	123614	123614
NO.2	新	PHANTOM BRAVE	PS2/日本一SOFTWARE/1月22日/SLG/6800日元	101558	101558
NO.3	新	STAR OCEAN 3 Till the End of Time ~Director's Cut~	PS2/SQUARE ENIX/1月22日/RPG/6800日元	81629	81629
NO.4	新	逆转裁判3	GBA/CAPCOM/1月23日/AVG/4800日元	76619	76619
NO.5	1	ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT RED SUN・BLUE MOON	GBA/CAPCOM/12月12日/ARPG/4800日元	42177	761586
NO.6	2	GRAN TURISMO 4 "Prologue"	PS2/SCE/12月4日/RAC/2980日元	17928	689902
NO.7	新	宇宙之STELLVIA	PS2/BANDAI/1月22日/AVG/6800日元	14923	14923
NO.8	3	大众高尔夫4	PS2/SCE/11月27日/SPT/5800日元	14560	101456
NO.9	4	桃太郎电铁12 也有西日本编！	PS2/HUDSON/12月11日/TAB/6800日元	13043	350960
NO.10	新	The SIMs	PS2/GC/Electronic Arts/1月22日/SLG/6800日元	11285	11285

本周日本销量榜 TOP 10

《POKEMON》势力不同凡响，推出一星期之内就已经有接近100万的销量，完全将其他对手抛离，而第二位的《第一神拳2》则有13万的销量。而本过新上榜游戏颇多，包括《真女神》《EXCITING PROWRESTLING 5》及《式神之城II》等等。

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	新	POKEMON FIRE RED/LEAF GREEN	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	955337	955337
NO.2	新	第一神拳2~VICTORIOUS ROAD~	PS2/ESP/1月29日/FTG/6800日元	133764	133764
NO.3	1	风云 新撰组	PS2/元气/1月22日/ACT/6800日元	51122	174736
NO.4	新	真女神转生III ~NORTURNE MANICS~	PS2/ATLUS/1月29日/RPG/5800日元	40907	40907
NO.5	新	EXCITING PROWRESTLING 5	PS2/YUKE'S/1月29日/FTG/6800日元	35510	35510
NO.6	5	ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT RED SUN・BLUE MOON	GBA/CAPCOM/12月12日/ARPG/4800日元	30459	792045
NO.7	3	STAR OCEAN 3 Till the End of Time ~Director's Cut~	PS2/SQUARE ENIX/1月22日/RPG/6800日元	25697	107326
NO.8	4	逆转裁判3	GBA/CAPCOM/1月23日/AVG/4800日元	23450	100069
NO.9	2	PHANTOM BRAVE	PS2/日本一SOFTWARE/1月22日/SLG/6800日元	19495	121053
NO.10	新	式神之城II	PS2/TAITO/1月29日/STG/5800日元	13356	13356

日本主机销量榜

由于GBASP等到《POKEMON 火红／叶绿》的推出的带动，销量由上星期的4万急升至6万5左右，相信GBASP未来数周仍会得到《POKEMON》的推动，销量上升，而PS2销量则保持平稳，约4万左右。

●KOEI●3月18日发售●ACT●1至2人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●4280日元●http://www.koei.co.jp/●对应BB UNIT

真·三国无双3 Empires
Text：猫部 Design：Kennie

真·三國無双3 Empires
エンパイアーズ

游戏模式全介绍！

体验一骑当千之爽快感的动作游戏《真·三国无双3》最新版本《帝国》，可以让玩家一尝武将称霸中国的滋味！在游戏的主模式“争霸模式”中，登场的角色、版图、动作等大量新要素追加。与以往的系列作强调势力故事主线有所不同，本作中各个武将都可以以统一中国为主要目标！这次将会详细介绍争霸、竞斗及角色 Edit 等三个模式！

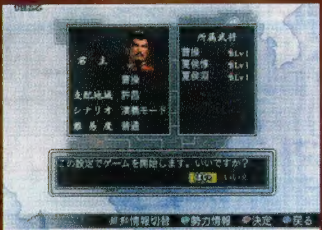
争霸模式

在争霸模式中，玩家要在广大的中国版图上，挑选一个角色或根据地，划地称王，施行政略，以统一全国为目标。而夺取其他领土时则是以简单爽快的动作战斗进行，以创造出全新的三国历史，简单且容易上手是本作的特色。

1 势力选择

在霸模式之中共分两部分，“演义模式”是全14个势力会按照史实配置根据地；而“假想模式”则是以随机的方式安排在不同的地域。两个模式中，原创角色都有可以成为君主的可能。

争霸模式中，曹操初期有多名优秀的武将，相当有利。



选定君主，交待事件的过场画面后，便正式展开激斗！统一全国的野心！

2 政略

政略是制定攻打敌国的策略，政略分为生产系、军事系等共7个主要系统，而下面再细分为56个项目可供选择。在每一回合中，其他君主或麾下的武将都会向玩家作出提示，协助施政，随着麾下武将数量的增加，可实行的政策选择也会越来越多。至于选择战斗方面，只要是疆土接壤就可以任意选择时机战斗。

孟获向玩家提出交换道具的提案，你会接受吗？

搜寻在野的优秀武将也是政策之一。

事件发生！

在特定的势力配置下，加上达到某些指定政略条件，“史实事件”(Still Event)就会发生，而要让“史实事件”出现，特别的战斗才会爆发！

三国志中特定人物同时登场会导致特别事件发生。

3 战斗

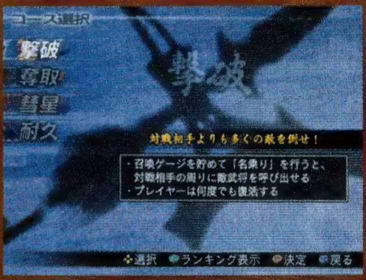
“《无双》系列”最吸引玩家的就是爽快的战斗，而本作重点加强了据点的攻防战，战略性也大幅强化。如果攻陷敌方的本阵，除了可以占领土地之外，更可以将其所有武将归入旗下。

除了玩家之外电脑操作的其他君主也会不断扩展自己的势力。

确认据点的位置拟订好最佳的攻击路线。

竞斗模式

与“一骑讨”不同，玩家可以与友人或电脑进行竞赛，以完成某项任务。当中玩家可以使用一些“妨害道具”令对方行动变得迟缓，以争取己方能更快完成任务。而这次将会全面介绍4个比赛任务。



与友人或电脑对战的竞斗模式，比赛之前要留意各关的目的。

击破

在指定时间内击倒敌兵的数目最多者为胜。在该任务中设有召唤道具，可以召唤出虎战车或武将攻击敌兵。

耐久

与对手比看谁的生命力更顽强，在战斗中会遭遇大量敌方武将及士兵围攻，就算将敌武将击退，过一会后又会卷土重来。

夺取

在宝物商人运输途中，玩家要将其宝物夺取，要留意取得宝物之后，移动速度就会下降。

彗星

以最快速度杀光版图内所有敌兵为胜。

角色 Edit

可以在此创作全新的武将。相比于已往的系列作品，本作原创武将的外型、相貌及动作种类都将大幅增加。在“《无双》系列”中没有收录的三国英雄都可以重现！游戏中最多可以保存4个原创武将，而且都可以在争霸模式中登场！

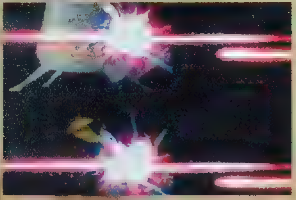
女性的角色也可以使用巨大的武器。

本作追加的武器种类大幅增加！

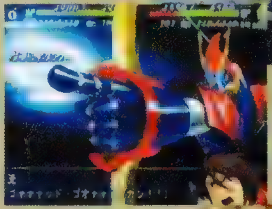
©2004 KOEI Co.,Ltd.

将在本月底推出的“《超级机械人大战》系列”最新作《超级机械人大战MX》，除了再次收录以前登场过的作品以外，还会加入全新的《冥王计划》和《Rahxephon》。而随着新作品的加入，游戏的系统方面也作出了新的改动。本次将会为各位介绍新作《超级机械人大战MX》中的各种战斗系统的新元素。

スパロボ大戦MX



新元素 双重攻击



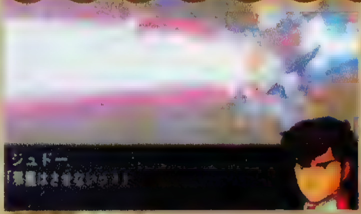
正如前面所提到的，本作中将会加入全新的战斗系统，这个系统的名称就是“双重攻击”。在游戏中，部分武器的状态栏上标有可作双重攻击的记号。利用这些武器进行攻击时，若攻击目标与其他敌机相邻，就有机会使出同时攻击敌方两部机体的“双重攻击”了。

↑←不只是真实系，就连超级系也可以使出这种绝技。

新合体攻击确定！

特定机体相邻就可以使出的“合体攻击”，当然在本作中也不能缺少。而除了以前为各位介绍过的合体攻击以外，本次会再为各位送上全新登场的“合体攻击”组合。

DOUBLE MEGA RAUNCHER



由Z GUNDAM与ZZ GUNDAM同时使出的强力必杀技，大幅消耗机体的EN，换来的是威力超乎想像的强力一击，是原作中所没有的原创必杀技！

UNISON KICK

在《EVA》的原作中，为了击败使徒而创造出由初号机与二号机所使用的合体攻击。新作中两机将会再次使出这招超强的合作技，将敌人击倒！原作的支持者绝对不能错过。

忠于原作的系统设定

由众多机械人动画作品同时参战的《超级机械人大战MX》，与以往的系列作品一样，也采用了动画原作中设定的各种元素，并将之加入到游戏的战斗系统中，以下会为各位介绍这些游戏中登场的原作元素，让玩家可以事先掌握登场机体的使用方法。

EWAC

在特定的范围以内，增强机体命中与回避能力的系统。当与指定范围内的敌机发生战斗时就会发动效果。与前面介绍的JAMMER一样，也是DRAGONAR初期已拥有的特性。

暴走

同样也是EVA独有的系统，当机体被击毁、电量耗尽等情况出现后，机体就会不受玩家控制，不分敌我地作出无差别攻击。原作中只有初号机能够发动这项技能，然而剧场版中二号机也曾发挥这种能力。

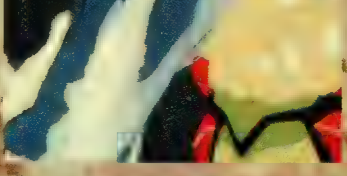
AT FIELD

EVA独有的能力，能够使低于一定数值的损害完全无效化，在应付杂兵时，可谓能大派用场。然而面对强劲的对手，或拥有同样能力的敌人时，就不能发挥作用了。

JAMMER

能够令敌方的导航式导弹类兵器无效化的系统。在本作中，DRAGONNAR三机在游戏初期已经拥有这个特性，相信本作中还会有具有同样作用的“强化配件”出现吧！

UMBILICAL CABLE



全部EVA系列机体都需要利用供给电源，因此机体的活动范围也受到UMBILICAL CABLE的长度所限，只能在UMBILICAL CABLE能到达的范围以内行动。而UMBILICAL CABLE就只能与战舰或特定的的供电大楼进行接驳。

●BANPRESTO●5月27日发售●SLG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量220KB●7980日元●http://www.banpresto.co.jp/

超级机械人大战MX
Text:义经 Design:SL

© 苇プロ© GAINAX/Project EVA.・テレビ东京© 1997 GAINAX/EVA制作委员会© サンライズ・テレビ东京© ジーベック/ナデシコ制作委员会© ジーベック/1988 NADESICO制作委员会© 创通エージェンシー・サンライズ© ダイナミック企画© ちみもりを・AIC© 东映© 集英新社© 2001 BONES・debuck・裕 Rahxephon project© BANPRESTO 2004

著名游戏新装回归！

Gachya Mega Stadium~猴子大战

©Sony Computer Entertainment Inc.(图为开发中画面)

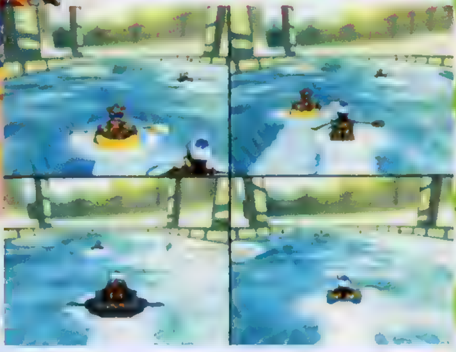
老少咸宜的《捉猴》又来了！不过本次的目的并非捉猴子，而是以对战的方式跟玩家见面，让人感到耳目一新！

全新形式捉猴子

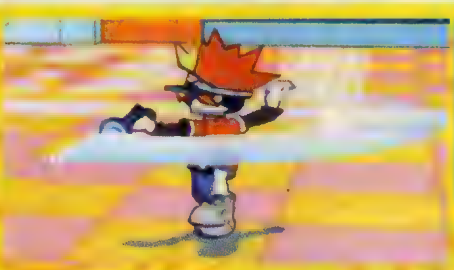
本次游戏的玩法将摇身一变，以对战的形式亮相，玩家将要控制系列中登场的角色，使用各种道具与其他角色一决高下！当然游戏也会保留简单且丰富多彩的操作特色，玩家只须运用Dual Shock2上的左右摇杆，便可控制大部分道具，绝对适合不同年龄层的玩家。

几乎所有系列中出现过的道具都会在游戏中登场

可以使用猴子来跟其他玩家对战，真兴奋啊！


游戏中还收录了4人用的对战模式，有不同的舞台供玩家选择。

部分登场道具



打击棒

把右摇杆转一圈便可使出回转斩，能攻击四周的敌人，但攻击后的空隙较大。

橡皮艇

两个摇杆分别操作双桨的动向，按R1键则可发射鱼雷。

弹弓

远距离攻击用的道具，只须向着敌人的方向把右摇杆拉下，便会自动瞄准。

主要登场人物介绍

挂流

系列的主角，也是元祖的捉猴子专家，除了技术高强之外，发型也十分抢眼。

夏美

淘气活泼，时常惹来麻烦的大姐姐，她高佻的身材是否会对战斗更为有利呢？

猴子

头上戴着抢答头盔的猴子，穿着不同颜色短裤的猴子，其性格和特技都会有不同。

博士

夏美的祖父，自称天才发明家，虽然年纪老迈，但仍有不少伟大的发明。

战斗猴子

专为战斗而创造的猴子，不同颜色的短裤和手套代表不同特性：黄色战斗猴子擅长远距离射击、红色战斗猴子最善于作近身肉搏战；而蓝色战斗猴子的移动速度和爆发力则是最强的。

●Sony Computer Entertainment ●预定夏季发售 ●ACT ●1至4人玩
●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.scei.co.jp/ ●对应分插

Gachya Mega Stadium 猴子大战
Text: Dr. Game Design: 猫部

©2001 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved ※图为开发中画面

櫻坂消防隊™

さくらざかしょうぼうたい

《櫻阪消防队》的内容当然与KONAMI近期推出的《救火英豪F.D.18》没有直接关系，在名叫“樱阪”的虚构舞台上，玩家身份是一位消防队员，需要与同伴携手合作才能扑灭火灾。游戏过程中，火场的状况会产生即时的变化，换句话说，行动速度太慢，火灾面积将会不断扩大，假如房间内的东西被全部烧尽，更会发生“危机”的情况，使救火的过程更加紧张刺激。再者，在火场内有机会碰到掌握火灾发生情报的遇难者或遗留物品，如果把遇难者救出或收集到遗留物品，故事剧情或ENDING都会出现变化。

在环境各异的火灾现场，均看到消防员舍身救人的精彩场面。

消防队员介绍

本条大地 21岁

主人公

樱阪消防署的热血消防员，才能方面凌驾于雄一郎，不过始终年纪太小，处事比较冲动和鲁莽，然而对哥哥却非常尊敬与信赖。

本条雄一郎 24岁

樱阪消防署[illegible]消防员，[illegible]冷静，对[illegible]具有[illegible]，获得全体队员的信赖。

菊原千鹤 22岁

樱阪消[illegible]的急救队员，表面上看似较为平静，[illegible]当来到[illegible]的现场时，她的[illegible]上。

小组合作

本作的游戏过程主要分为两个部分，首先是前往火灾现场进行救援的Action Part，其次是在消防署内与各队员一起生活的Adventure Part。在火灾现场内，必须向同行队友作出适当的指示，换句话说，玩家一方面在“主游戏画面”中操纵角色进行救灾行动，另一方面，需要切换到“指示画面”上向同伴发出指示。

新人土井会依照玩家的指示来行动。

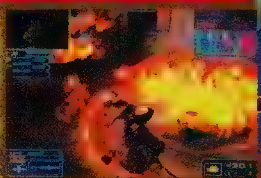
行动终了后返回消防署，将收集的遗留物品进行鉴定。

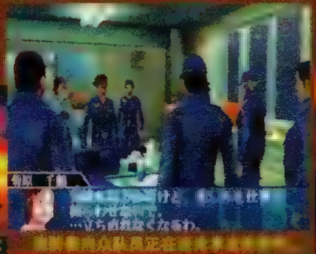
第一现场

樱阪区樱阪1丁目15番地
岛崎工业 樱阪制作所
4月15日 19时12分 晴天

本作共有7个STAGE，岛崎工[illegible]制作所是最初的火灾事故现[illegible]，[illegible]要带着[illegible]土井一[illegible]行[illegible]已经[illegible]，特别要[illegible]，随时会有爆炸的危险。

通道突然崩塌，立即跑到高处避开。





当面前出现障碍物时，按ACTION键会拿出斧头进行破坏。

在消防员惊险的救灾行动中，手持灭火喉应该是最常见的一种。

在主游戏画面中按L2键，就会切换到指示画面，可以向队友作出指示。

●IREM SOFTWARE ENGINEERING●6月发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●6800日元●http://www.irem.co.jp/●8M记忆卡,DUAL SHOCK 2

櫻阪消防队 Text:MINAMOTO Design:SL

●KONAMI●暂定2004年冬季●ARPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.konami.co.jp/

伊苏 VI THE ARK OF NAPISHTIM
Text :义经 Design :SL

FALCOM旗下著名的ARPG“《伊苏》系列”，在去年9月底刚推出的最新作《伊苏VI～THE ARK OF NAPISHTIM～》将在今年冬季移植至家用机PS2上。游戏除了PC版的所有内容以外，还会加入全新的敌人、版图和道具，而游戏中的画像还会作出一定修改。

故事简介

全新世界的冒险舞台——卡娜群岛。

被称为“赤发之艾杜鲁”的冒险家，与好朋友多奇在旅途中，遇上三年前在桑多利亚认识的盗贼少女迪拿。正当迪拿与他的父亲邀请二人一同踏上旅程时，一群突然出现的帝国军向艾杜鲁等人发动了袭击。为了逃离帝国军的追击，艾杜鲁与多奇唯有乘上迪拿的海盗船。

迪拿的父亲拉多古舰长，为了前往大海原西面的尽头，那个被称为“禁忌之海域”的“卡娜之大涡”，而向着目标进发，但却被怀着相同目的的诺姆帝国军袭击。正当“杜利斯·玛里斯”号快要到达“卡娜之大涡”时，海平面的对岸突然传来大炮声。在混战之中，艾杜鲁为了拯救被抛出船外的迪拿，而卷入到大旋涡之中……

人物介绍

奥露霞

莱达族的巫女，与其他莱达族人一样具有长耳与尾巴的特征。她曾替被卷进“卡娜之大涡”的艾杜鲁看病，并肩负着领导族人的责任。

渥特

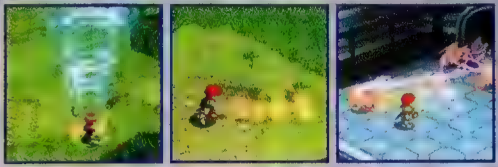
奥露霞的叔父，卡娜群岛中新种族“莱达族”族长。拥有像狮子一样强健的身体，是一名实力非凡的战士，极为讨厌人类。

伊莎

奥露霞的妹妹，和奥露霞一样拥有特殊的灵力。她与奥露霞一同发现艾杜鲁，但不知什么原因，时而流露出相当害怕艾杜鲁的神情。平时一副害羞的神态，偶然也会做出大胆的行动。

三把艾路美斯之剑

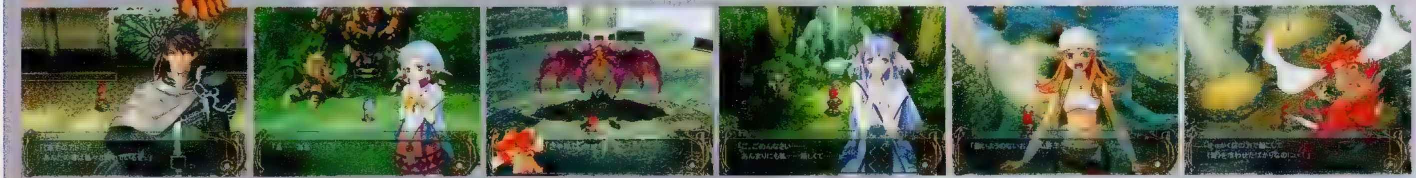
在《伊苏VI～THE ARK OF NAPISHTIM～》中，与系列的前作最大的分别，就要算“武器”这个要素了。在前几作中，主角艾杜鲁的武器都是要从商店中购买的，而挥舞武器的动作也只有一套。然而在《伊苏VI～THE ARK OF NAPISHTIM～》中，随着故事的发展，艾杜鲁将会得到三把以特殊矿石“艾路美斯”所制造的“艾路美斯之剑”。


三把不同的“艾路美斯之剑”，各有不同的攻击模式。

三把不同颜色的艾路美斯之剑各自有着一套不同的攻击模式，分别是“蓝色”的回旋斩、“黄色”的突击与“红色”的斩击。利用艾杜鲁在旅程中搜集而来的艾路美斯矿石，还可以把剑强化。当剑强化至一定程度以后，就可以使出独有的“剑魔法”与“剑技”。除此以外，游戏中还加入了跳跃、突进等各类的新动作，使战斗中的变化更多。

随着将“艾路美斯之剑”强化，艾杜鲁还可以使出强劲魔法与特技。

游戏中将会有许多强劲的BOSS登场



© KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT LTD. © 2003 NIHON FALCOM CORPORATION.

© 2004 Activision, Inc. and its affiliates. Activision and Tenchu are registered trademarks and TenchuKurenai is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by FromSoftware, Inc. and K2. Ltd. Published and distributed in Japan by FromSoftware, Inc. under license from Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners

天诛 红

~ TENCHU KURENAI ~

世界各地广受好评的"《天诛》系列"，预定今年内会推出第四作，并取名为《天诛 红》。由彩女和凛两位女忍者担当主角，重点描述女忍者的职业生涯。凛是本作的新主角，以下详细介绍她的资料。

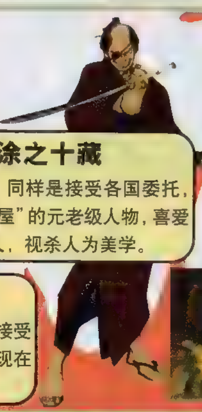
●FromSoftware ●预定2004年内发售 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量 379KB ●6980日元 ●http://www.capcom.co.jp/onimusha/

两位女忍者担纲的《天诛》第四代

STORY 力丸失踪后，彩女在乡田周围的地方收集情报，途中受到神秘敌人袭击。在远离乡田的深山中有一个忍者部落"羽隐之里"，彩女潜入部落侦察，调查引发袭击事件的集团，从村民口中得知是"黑屋"所为。此外她在调查途中认识了一位少女，她不是叁与袭击行动的成员。这名少女的名字叫凛，她在返回"羽隐之里"的路途上，也受到神秘敌人袭击，于是她急忙赶回"羽隐之里"，却发现村子已被摧毁了……

本作由两位女忍者担任主角，一位是《天诛 叁》之中大受欢迎的彩女，另一位则是新登场的角色，她的名字叫"凛"。而时代设定在初代《天诛》和《天诛 叁》之间，讲述力丸失踪后发生的事情。

两位主角详情确认！



黑涂之十藏

同样是接受各国委托，"黑屋"的元老级人物，喜爱杀人，视杀人为美学。

双叶

"黑屋"的女忍者，接受各国委托的职业杀手，现在的猎杀目标是凛。

彩女 乡田之国的女忍者，具备天舞之才，14岁就得到东忍流的真传。自从"《天诛》系列"的男主角"力丸"失踪，她单独在乡田周围侦察。在"羽隐之里"被破坏的事件中，彩女结识了凛。"羽隐之里"的事，相信与"黑屋"有直接关联，于是彩女离开乡田，只身向黑屋挑战。

【独特的新系统"忍杀 乱舞"】

玩过"《天诛》系列"的玩家都知道"忍杀"是什么吧？本作的"忍杀"系统经过改良，变成被称为"忍杀 乱舞"的新系统，新的忍杀能够瞬间消灭大量敌人，使用时充满爽快感！

连续发动忍杀，讲求玩家的操作技巧。

发动忍杀乱舞时，会以特别视点显示。

一次消灭忍杀范围内的所有敌人！

凛 本作的主角之一，现年16岁，自幼开始学习忍术。突然间伴随着自己成长的忍者部落"羽隐之里"受到神秘集团破坏，在混乱中侥幸逃离部落。性格开朗直率的凛，因失去故乡的打击，使内心留下了阴影，正等待着机会向破坏故乡的人复仇。凛手持的忍刀名为"枣"，她擅长剑术和体术，运用爽快的格斗技消灭敌人。

主题曲"红之花"录音完毕！

以往负责"《天诛》系列"音乐部分的朝仓纪行先生，本作会兼顾作曲和制作两方面的工作。现得知《天诛 红》的主题曲"红之花"已录音完毕，由村濑由衣主唱。

Text: 风之使者 Design: Kennie 天诛 红

●SCEJ●4月15日发售●SLG●1人玩
●5800日元●记忆容量未定●媒体未定

幸福操作官
Text:秀吉 Design:SL

由SCEJ制作的最新科幻作品《幸福操作官》，是一款以分配人类幸福为主题的模拟游戏。在游戏中，玩家便是饰演一位“幸福操作官”，拯救遭受不幸的人类。

幸福操作官™

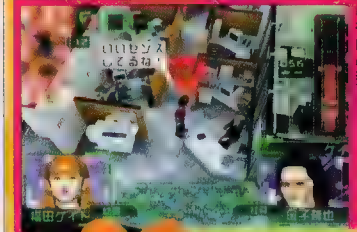
© Sony Computer Entertainment Inc.

STORY

21XX年，在陷入严重缺乏“幸福”的日本，有人发明了一部“在梦中可以得到幸福”的神奇装置——幸福增幅器“CLOVER”。科学家在以21世纪初为蓝本的假想世界中抽取了100个人的意识，让他们在装置内生活，并且任意调整及分配他们的“幸福”和“不幸”，让他们成为产品的样本。

希望得到幸福的人们，纷纷进入CLOVER的世界，期待能得到现实中无法获得的幸福。可是有一天CLOVER却发生了事故，里面的那100个人的意识变得十分模糊，而且本来只能让100人进入的CLOVER竟显示出有101人。为了救回被困在CLOVER里的人们，身为“幸福操作官”的玩家，必须立刻朝CLOVER出发。

CLOVER里的人类


幸福的心型。

游戏系统解说

游戏的操作非常简单，基本上只需要操作一个〇键。玩家先从100人中选择一位，窥探他在一天内的生活，并且好好地调整他的情绪。玩家的目的是要将所有意识模糊的人复原，令他们的幸福指数达到80点以上。

抽取感情的方法

不幸的旋涡。

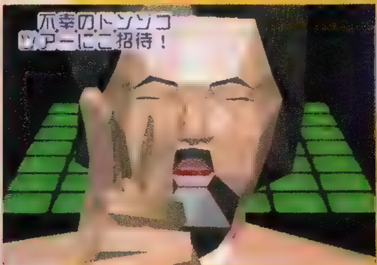
感情分为“幸福”和“不幸”两种，角色感到幸福时会出现“心型”图案；感觉不幸或厌恶时，便会显示出“旋涡”图案。当角色的头上出现感情图案时，按下〇键就可以将人物暂时放进“感情操控装置”，然后为他注入幸福或者抽取幸福。玩家要适当地将幸福分配给100位不同的角色，让他回复原本的状态。

散播不幸的第101人

当然游戏并不会这样容易便让玩家达成目标。当观察中的人物，其幸福度达到70点以上时，出现在CLOVER里的第101人便会显身。玩家必须立刻连打〇键，利用“幸福”来击退他，否则便会给其他人带来不幸。

▲▼可以马上按下〇键。

成功的话可以使家人复活。


神秘的第101人。

利用幸福将第101人击倒。

这个PS2游戏是由SEGAWOW开发的新作，玩家将会摇身一变成为一条鱼，纵横七海展开大冒险！

うお™
7つの水と伝説のヌシ

亲身体验鱼类的生活！

体验鱼的生活

《鱼 7海与传说之主》是一个以鱼和水为主题的新类型动作游戏，游戏中玩家会扮演一条鱼，受到水边的长老“河童”所托，寻找自古以来守护海洋的各位领主，从它们手中收集所有的坠子，但是要取得坠子，便必须先完成它们给予的任务才行。例如为患病的小孩寻找药草、改变水位或是救出被囚禁的领主等。

河童感到一种不祥之兆，于是委托主角帮忙。

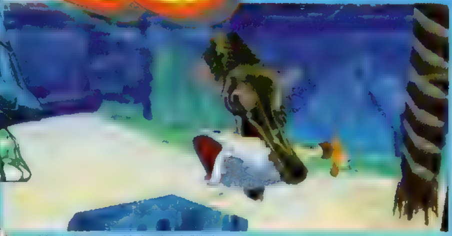
必须先了解领主的要求，才可解决它们的难题。

“弱肉强食，适者生存”这条定律在游戏中同样适用。

主要登场角色

基本的生存之道！

生也是十分重要的一环，游戏中登场的生物超过100种，包括鱼类、两栖类、甲壳类和爬虫类等，它们有些是主角的食物，有些则会把主角当作猎物，而在面对巨大的生物时还可先作出攻击，再把它吃掉。

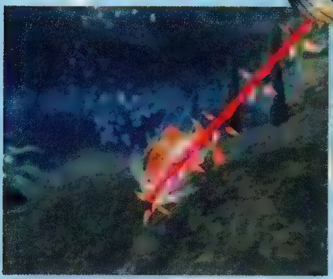

被咬着了！快想办法脱身吧！

先锁定目标，再慢慢接近猎物……

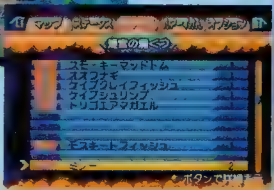
还可尝试咬着猎物以外的东西，看看会发生什么事？

其他游戏要素

此外游戏中还收录了其他有趣的要素，例如主角有时会遇上垂钓的人类，假如不慎吃下鱼饵的话，便要与钓鱼者角力，成功逃脱的话能得到鱼饵作为收藏品；除了鱼饵之外，主角也可通过吃下各种食物来完成食物图鉴；此外还可利用取得隐藏在舞台各处的鱼鳞来进行强化自己。总而言之，这个游戏一定会令玩家有一种全新的感受！


要撞用攻击和拉扯才能把鱼丝弄断。

成功夺取了鱼饵，游戏中一共有100种不同的鱼饵出现。


你能吃到所有食物，完成这个食物图鉴吗？

共有4种不同颜色的鱼鳞，各有不同的效果。

●SEGA●预定夏季发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.scei.co.jp/●对应周边未定

鱼 7海与传说之主
Text:Dr. Game Design:SL

© Sony Computer Entertainment Inc.（图为开发中画面）

新作狙击

● IDEA FACTORY ● 暂定 2004 年 4 月 ● SLG ● 1 人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量未定 ● 6800 日元 ● http://www.ideaf.co.jp/

2月AB合刊为各位介绍过“《GENERATION OF CHAOS》(《混沌时代》)系列”的最新一集作品《新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV》的主角、故事与游戏系统，本期将会为各位送上新作中加入的全新元素，以及其他登场角色。

新元素一 值得信赖的强力伙伴

上次为各位介绍过，每位主角的身边都有自己的伙伴。这些主角的同伴，在主角参战时也会以部下的身份与主角一同并肩作战！虽然目前还不清楚伙伴们的实力到底怎样，不过从设定图中可以看出他们绝对会是值得信赖的同伴。实力或许不比主角逊色呢！

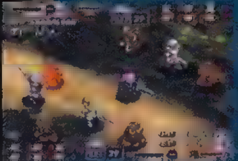
新元素二 左右战斗胜负的地形效果

游戏中的世界版图，分为大量不同的空格组成。每个空格自设有森林、平地、雪原等不同的地形。每种不同的地形各有特别的效果，将在战斗中对武将和兵士的能力产生不同的影响。在新作中，相信这将会是影响战局的一个关键因素。

用有利的地形，使用将敌人诱出的战法，可以大幅提升胜率。

平地

没什么障碍物的平地，几乎所有兵种都可以在平地上发挥出实力。胜负全看部队的整体实力。



森林

对于大部分部队而言，都会产生负面影响的森林，相信也会有在森林中能发挥出惊人实力的兵种吧。

新元素三 建设·开拓

直至前作为止，“《GENERATION OF CHAOS》系列”中可以进行发展的，就只有驻留军队的据点。然而在全新一集《新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV》中，玩家可以得到更大的自由，除了发展据点以外，还可以在版图上建设各种建筑物，开垦新的土地，甚至开辟出新的道路，无论怎样发展都完全由玩家掌握。在增强国力的同时，还可以在开战前准备好抵御敌军的策略。建设与开拓都只限定在据点周围的领地内，要确保领土的范围，就要积极参与开发了。

利用开垦这个方法，就可以增加可用土地和新的通道。

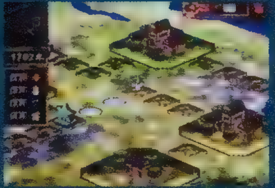
建设

在“空地属性”的地形上，玩家可以建设各种不同的设施，除了能增强国力，还可以防御敌军的来袭。

新作中可供玩家建设的设施种类众多，当中包括了堡垒、墓地等，用途各有不同，根据它们的性能，建设费用也有所不同。以墓地为例，它可以有一定几率令敌方军队停下，若在主要的通道上建设，就可以阻碍敌军前进。只要活用各种设施的特性，在适当的位置建造适当的建筑物，对作战会非常有利。

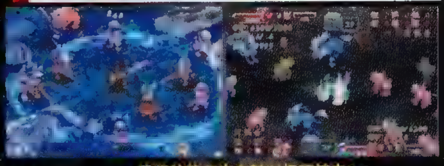
开拓

在版图上建造各种设施时，玩家会发现部分不能让玩家进行建设的地域，这些地区就是未开拓地域，必需经过开拓以后，才可以进行各种建设。凭借开发就可以令未开拓地域变成可进行建设的地形。除了开辟出新的道路，使往来于据点更加容易以外，为了能够活用领地四周的土地，开拓也是不可缺少的要素。



版图中的空白地区，经过开拓以后，就会变成可用的地形。

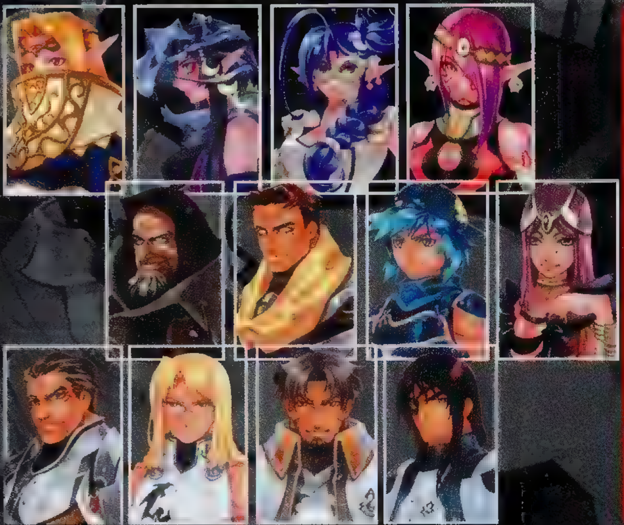
新元素四 时间



武将的能力也会随时间而转变？！

在新作中，每一回合都会分为日夜的不同时间段，与前作相比可算是其中一项大改变。而与地形一样，时间的改变对兵士的能力也会产生重大影响，对战斗而言，将会是一个不得不考虑的重要元素。一般而言，大多数兵种在日间都能发挥出较佳的实力，而入夜以后魔族的实力则会大幅上升。

各势力的登场人物



新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV
Text:文经 Design:SL

九怨
Kuon

童谣和咒符就是游戏的关键！

以日本平安时代作为舞台的这款恐怖冒险游戏，除了气氛营造出色之外，游戏系统也相当特别，相信定能带给你另一种截然不同的惊栗体验！

●FROM SOFTWARE●4月1日发售●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.fromsoftware.co.jp/

© 2004 FromSoftware,Inc. All rights reserved. （图为开发中画面）

▲在屋内移动时会有各种恐怖的遭遇等待玩家。

墙上染满了鲜血，气氛十分阴森恐怖

▲必须完成3章，才能完全解开大屋的秘密。

由三章构成的恐怖物语

整个故事由3章构成，每章各以不同的角色作为主角，让玩家通过三种不同角度去了解事件的真相，而且玩家还必须在完成“阴之章”和“阳之章”后，才可玩到第3章“九怨之章”。

3章主角介绍

浮月和姐姐性格迥异，两人的感情看来只是一般。

阴之章

为了寻找进入神秘大屋之后一去不回的爸爸，浮月和姐姐暮叶一起到神秘大屋里寻找，但是暮叶却在大屋门前因受到神秘的童谣的诱惑而只身走进大屋的深处，幸好在浮月不知如何是好的时候，一名自称口关耶的术士突然出现……

浮月与姐姐暮叶一同居住在山中的神社里，对外边的世界一无所知。

阳之章

凡是进入那幢神秘大屋的人没有一个回来……由于师父芦屋道满有命，阴阳师关耶便到大屋进行调查，但是口关耶到达时才发现，整间大屋已成为异界，而且更碰上了受到饿鬼袭击的浮月。

▼口关耶和其他道满的弟子一同出发调查神秘的大屋。

九怨之章

第3名主角，深受朝廷信任的最强阴阳师，为什么他……出现？

谜一般的童谣

游戏中所发生的各种怪事的背后，似乎都跟一首童谣有极大关系，这首由一对孪生姐妹唱出的童谣到底藏着什么秘密呢？若能解开这个谜的话，相信会是揭开事件真相的关键！

年约8岁，不时在浮月和□关耶面前出现，口中唱出童谣……

运用各种灵异力量来保护自己

要安全地在大屋内探索，有几件事是必须要注意的：要打倒大屋中出现的怪物，只能靠符咒的力量，游戏中会有各种不同效果的符咒，由发射火球攻击怪物，到固定怪物等多种不同的用途，是玩家可依靠的最主要的攻击手段；另外在前进时，假如前方有古怪的动静或不祥之兆，便会受到祸风突如其来的吹袭，会令主角在短时间内陷入硬直状态；主角更可通过墙壁的裂缝窥视里面的情况，以免因盲目前进而身陷险境。

符咒是消耗型的道具，必须节约使用。

突然受到祸风吹袭，会在短时间内失去行动能力。

从缝隙中看见前方的人影，到底是敌是友？

Text: Dr. Game Design: MW

由ARIKA开发的NAMCO经典作品“《DRUAGA》系列”最新作，大量情报及图片一举公开！

三大厂商的梦幻组合！

THE NIGHTMARE OF DRUAGA
ザ・ナイトメア・オブ・ドルアーガ
不思議のダンジョン

《DRUAGA》新作以“《不可思议的迷宫》系列”形式登场！

●ARIKA●2004年夏●ARPG●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.arika.co.jp/

NAMCO、CHUNSOFT、ARIKA三大厂商首次联手推出新作！这回所介绍的作品《THE NIGHTMARE OF DRUAGA 不可思议的迷宫》，将会以NAMCO之名作《DRUAGA》，揉合CHUNSOFT的人气系列《不可思议的迷宫》的全新RPG游戏。玩家将会操控着主角基路，拯救被谜之女魔道士掳去的恋人卡儿……

黄金骑士 基路

玩家所使用的角色，得到主神艾奴授予的黄金武具，为拯救未婚妻卡儿而勇闯多鲁加之塔。

巾帼英雄 卡儿

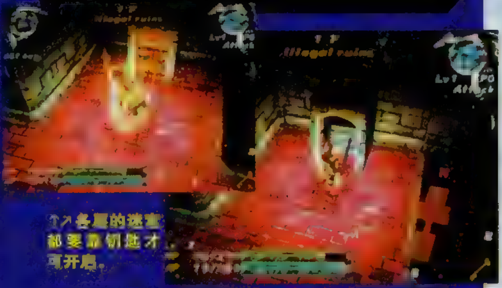
依斯达神之巫女，与基路在婚礼当日被突如其来的谜之女魔道士掳去，虽然最后被基路救出，可是悲剧却才刚刚开始。

谜之女魔道士 丝卡鲁特

本作的原创角色，当黑暗力量出现前，这名谜之女魔道士已将基路击倒，并把卡儿掳去。

神秘迷宫多鲁加之塔

主角冒险舞台为“多鲁加之塔”，基路走进塔内，就要在各层迷宫中搜寻钥匙，才能打开该层之门走到另一层迷宫，并向最下层的目标进发！而在迷宫之中不时有怪兽向基路发动袭击，在战斗过后基路的LEVEL会上升。此外，迷宫中除了有宝箱及道具可以取得外，也有一些地方可以让基路购买道具、合成武器及收集情报，以帮助基路不断迎接的挑战。

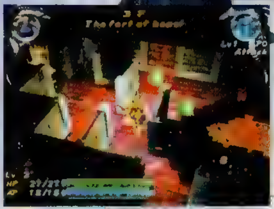


↑↗各层的迷宫都要靠钥匙才可开启。

↑→各式各样的魔物们大量登场！

↑体型庞大的火龙挡着基路的去路。

全新风格的系列作



迷宫内的画面充满《不可思议的迷宫》的风格。

《DRUAGA之塔》是20年前的街机作品，独特的游戏风格受到广大的玩家们支持。而“《不可思议的迷宫》系列”则无论是一般玩家或资深机迷都喜欢的人气作品。如何同时满足两部大作的Fans的需求呢？游戏中导入了全新的系统，揉合二者之长再加以调整，就成为了该作独有的特征。

光与影的迷宫

↑与女魔道士决战！

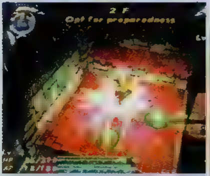
←受到障碍物的影响，出现光与暗的对比，要留意在黑暗中的敌人啊！

一般的迷宫都是以黑暗所构成的，不过由于基路是“黄金骑士”，受到依斯达神之加护，可以自身发出光芒照亮四周，因此基路可以利用这个能力发现更多重要的线索。此外如果某些地方被墙壁或障碍物所遮盖，玩家可以利用90度角的视点回转系统，很方便地避开所有隐藏的危机！

↓没有了阻碍，基路所照亮的范围更大。

即时回合制系统(RTTS)

本作中将会使用回合制的系统，角色的攻击先后将会取决于所装备的武器，而装备了不同的武器，攻击时所产生的力量及效果也不同，例如用剑或用斧攻击，攻击的次数或速度都会有所改变，这个“RTTS系统”就是该作中最为独特的要素。



↑→各种不同的武器将会在RTTS系统内影响角色的力量。

→破坏墙壁会令基路的体力减少

©CHUNSOFT、©1984、1985 NAMCO LTD、Character Design by 冈崎武士、©ARIKA CO.，LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.
※图为开发中之画面

THE NIGHTMARE OF DRUAGA 不可思议的迷宫
Text：猫部 Design：SL

●CAPCOM●4月22日发售●价格未定
●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定

CRIMSON TEARS
Text 秀吉 Design SL

游戏各大系统全面介绍

《CRIMSON TEARS(猩红之泪)》是一款以未来为主题的动作游戏，角色们所使用的武器及装备具有相当浓烈的科幻色彩，加上独特的游戏系统，实在令人非常期待。

Crimson Tears™
クリムゾン ティアーズ

世界观

由于突如其来的事故，使东京一带的都市陷入瘫痪状态。为了解决这次危机，被卷入这次事件的超兵器公司A.R.M.A.派出三架生体兵器。可是A.R.M.A.公司的四周因事故的影响出现了空间歪曲，变成了一个巨大的迷宫。

自动生成迷宫

《CRIMSON TEARS》中是采用自动生成迷宫系统。当角色每次进入迷宫时，迷宫的形状及障碍物分布均会不同，而道具的位置也会相应地作出改变。打倒在迷宫中出现的敌人后可获得经验值，达到一定程度后便会提升等级。此外，在迷宫内的敌人身上会掉下“COMBO扩张配件”，使用后可发挥出生态兵器的潜在能力，提升它的力量。

八种属性的奥妙

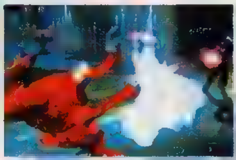
在游戏中，角色装备的武器、敌人的种类以及迷宫本身都设定了不同的属性，而且每种属性均互相克制，并影响彼此间的破坏力。以下是8种基本的属性种类，它们皆具有不同的特征，现在逐一为大家介绍一下。

放电属性

高压的电流依附在锋利的剑刃上，轻易地就能将敌人一分为二。当击中敌人后，在画面中会出现大量的黄金色电流。

光属性

喷射出反光的光粒子攻击敌人，是威力极高的武器。配合上远距离武器使用效力会更高，不过却有弹数限制。



高速属性

通过钻头型的武器放出绿色的小旋风，能够很容易地在敌人身体上钻出小洞。还可以连续地使用，造成连环旋风。

力属性

利用陷在手臂中的拳头，发射出环型之力使敌人受到极大的伤害。

暗属性

附带在拥有独特装饰的日本刀上，当命中敌人后，产生出来的妖气能令敌人窒息至死。

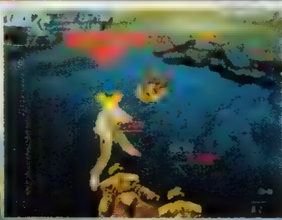
无属性

没有属性也没有特殊效果，但在迷宫中执行任务时对敌人能发挥出色的威力，如果装备两支便可以同时对付复数的敌人。

炎属性

制造出高热的爆风，让被击中的敌人陷入火海之中，同时令它受到重创。

发动特殊能力



为对付强大的强人，这三架生体兵器除了懂得使用各种武器、格斗及战法外，还具备了一种被称为“绝对领域”的特殊系统。当敌人进入到“绝对领域”的有效范围内时，便能一口气将它消灭。不过，假如连续地使用绝对领域，会使角色本身出现“暴走”的危机，因此只能在遇上危险时才可使用。

© SPIKE ALL Right Reserved
© CAPCOM CO.LTD ALL RIGHTS RESERVED.

冷气属性

从枪口中喷出大量冷气，能够使任何物体结冻。而且攻击范围广，可从远距敌对付复数的敌人。

●KONAMI发售日未定●STG●1至2人玩
●DVD-ROM●价格未定

Text:风之使者 Design: Kennie

GRADIUS V

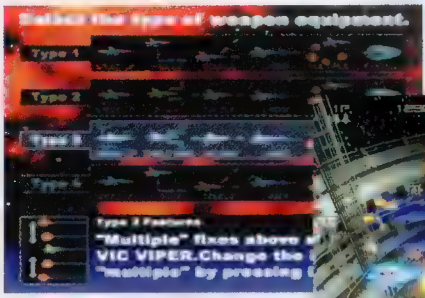
GRADIUS V

继《R-TYPE FINAL》之后，超经典的射击游戏"《GRADIUS（宇宙巡航机）》系列"的最新作公开！KONAMI在去年9月底发表了《GRADIUS V》，本作的战机有四种强化系统可以选择，各有不同的副机排列阵式，画面则会采用全3D的方式表现，但玩法依旧是2D横向型的、新作导入了各种新要素，《GRADIUS》FANS请密切期待！

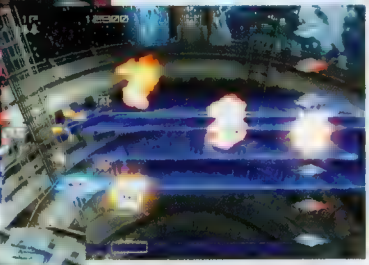
《宇宙巡航机V》最新游戏画面亮相！

【注目的游戏系统】

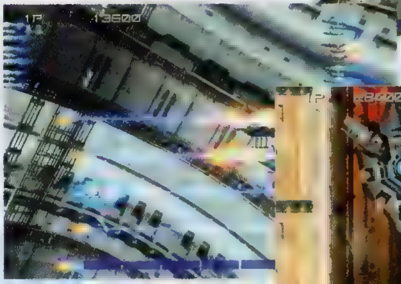
《GRADIUS V》会继承传统的战机强化系统，吃下敌机掉落的强化囊，强化计中的游标就会开始移动，在适当的强化项目处可按键强化。在开始游戏前，有四种强化系统能够选择，每种强化项目各有不同，最特别的是副机的排列阵式各有分别，有些可固定副机的位置，有些可以改变副机的射击方向，也有一些副机包围着战机旋转的阵式，玩家可以根据喜好去设定。另外，在游戏中战机被击破后，又能立即复活，而且先前取得的副机会残留在画面中，立即回收便可恢复战斗力。



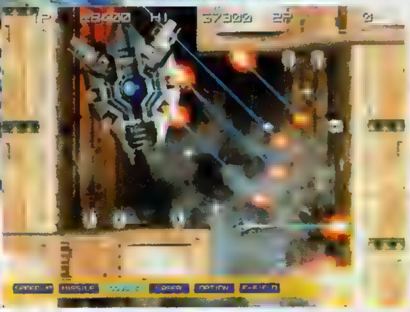
四种强化系统。



吃下强化囊，按键强化。



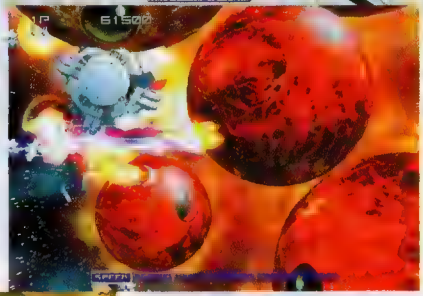
自由变更射击方向的副机阵式。



把副机排成一直线。

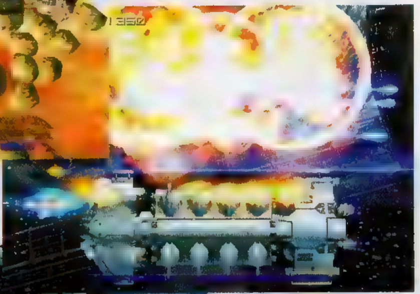
【前所未有的华丽】

《GRADIUS V》的画面采用大量3D TEXTURE物件构成，画面质素远超前作，将2D射击与3D视觉效果发挥得淋漓尽致。本作共有七关，每关的背景和敌方BOSS都各具风格，有卫星轨道战舰、前线基地、充满复活岛人面石像的关卡等。

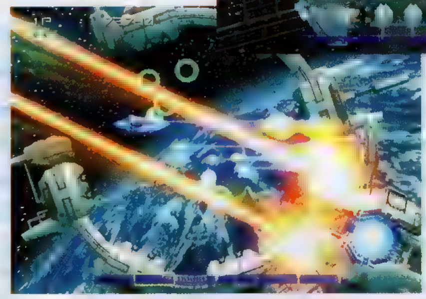


画面上飘浮着巨大球形陨石。

布满岩石的前线基地。



出现庞大的战斗飞艇。



3D TEXTURE制成的BOSS。

【《GRADIUS》小知识】

PS的《GRADIUS IV》进步不明显。

最经典的元祖射击游戏《GRADIUS》。

《GRADIUS III》的画面向前迈进了一大步。

《GRADIUS ADVANCE》已有多种强化系统可选择。

第一代《GRADIUS》于1985年在街机上推出，一年后发售FC版，并初次踏进了家用机世界。由于《GRADIUS》大受好评，1987年在MSX上推出了第二代，1988年再次移植到主流家用机FC上。之后的《III》和《IV》都是先推出街机版，再移植到各类家用机上。近期的系列作是2001年底在GBA推出的《GRADIUS ADVANCE》。而《GRADIUS V》会率先推出PS2版，期待着厂方公布发售日期。

© 1985 2004 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

© NAMCO

把“块球”越滚越大！拯救星空！

●NAMCO●4月1日●ACT●1至2人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●4500日元●http://www.namco.co.jp/

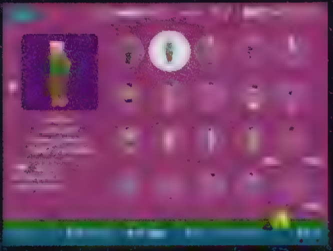
Text：风之使者 Design:Simon

块魂

《块魂》属于比较另类的动作游戏，即使现在玩家看到了游戏画面，都可能还是对游戏内容一头雾水。而实际上该游戏的内容是要把一个被称为“块球”的东西以滚雪球方式，把周围的东西吸在球上，使块球越滚越大，是一款简单明快的动作游戏。

玩家扮演一位造型奇特的“王子”，故事讲述星空被ALCOHOL物质淹没了，王子需要制作块球放在空中，令夜空回复星光！

王子与小块球

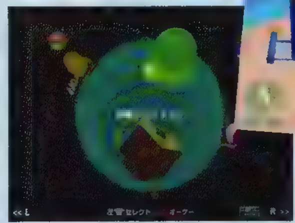


老翁都算是物品之一？

【1P模式】

这是游戏的主要模式，随着故事在各场景中进行游戏，有卧室、街道等场景，需要在限制时间内制作出指定大小的块球。集齐足够数目的星星，便可令特定星座复活。

基本操作是使用左右ANALOG摇杆卷动块球。



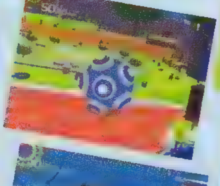
王子星的选项画面。

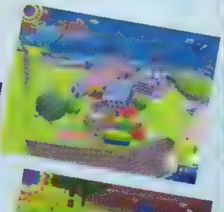
◆家居场景

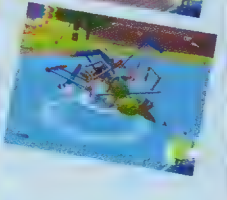
在人类生活的卧室中进行，把玩具、电池、将棋等一拼卷到块球上，目标是制成直径一米的块球。块球的大小会显示在画面左上角。

◆世界场景

在公园、市镇等舞台内进行，除了一般杂物，还可以把人类卷上块球，制作出直径达数百米的巨型块球！







【对战模式】

以左右分割画面进行2人游戏，限时结束时，块球较大的一方为胜利者。在这个模式内，可使用自己的块球撞散对手的块球，也可将对手的块球吸住，使对手停止活动一定的时间。对战模式设有专用场景和专用角色，可以享受1P模式以外的乐趣。

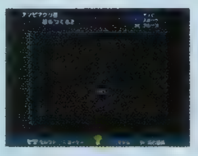
选择使用角色的画面。

对战以左右分割画面进行。

吸住对手的块球。

【观星模式】

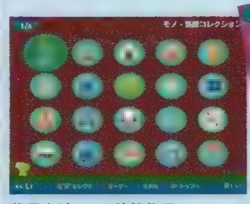
在1P模式令各星座复活后，可进入此模式欣赏星座，通过不断地进行1P模式，使星空恢复灿烂光辉。



刚开始游戏时，天色阴暗……

【物品图鉴】

游戏中曾经被卷到块球上的物品都会记录在图鉴里。本作共收录了1000多种物品，可以让玩家制作出不同款色的块球。



收录多达1000种的物品。

图鉴内详细列出了物品大小。

转生学园幻苍录

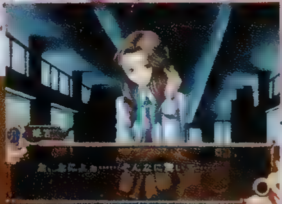
以讨魔为使命的少年战士们

游戏描述的是肩负着讨魔重大使命的少男少女，身为异能者的他们跟魑魅魍魉作战的学园式传奇冒险故事，游戏可以现代的架空日本为舞台，剧情是交错于古代与现代的宿命的传说，本期会先来介绍一下基本的游戏系统，以及登场的几位角色。

●ASMIK●2004年春发售预定●SRPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.asmik-ace.co.jp/game/index.html

舞台背景

游戏的故事是个以架空的日本作为舞台，为了跟人类知识范畴外的魑魅魍魉和妖怪战斗，开设了育成、教育拥有特殊力量学生的学园，在这两所极隐蔽的异能者育成学园内，少年们伴随着战斗一起成长。除了跟魑魅魍魉等战斗外，游戏中还有因思想、教育方针不同而产生的学园相争的故事，究竟两所校园最终能否化解恩怨共同对抗魑魅魍魉呢？



两学园关系图

超常现象	咒	灵	怨

天照馆高校 —— 轻视着 —— 月咏学院高等学校

上层部之间的对立

存在对抗意识

游戏流程

Active Adventure

[illegible]

Story Mode

这是故事发展的模式，可展游戏中登场人物谈话，这里包含的"RES SYSTEM"，是个让玩家输入喜悦或厌恶等等感情的系统，根据不同的感情输入，不仅登场人物之间的相性会产生变化，还将影响战斗时的能力

Battle Mode

根据故事而展开的战斗模式，跟魑魅魍魉展开白热的战斗，在斜向45度的视点中，玩家可以控制各人物进行移动、攻击，是个讲求战术的SLG模式

达成条件往下一章

重复

登场人物介绍

爽快的缘人和文静的结奈

伊波飞鸟

故事的主角，天照馆高校的2年级学生，因为一次的意外唤醒了平凡的他体内的特殊能力，以镇守人候补的身份入读特殊机构，天照馆高校执行部，进行讨魔的使命，而说到飞鸟的性格，除了攻击模式和属性以外，对其他人物的感情也可由玩家设定。

紫上结奈

天照馆高校的2年级学生，在不为人知的情况下进行退魔的任务，也是高校执行部的副部长，对任何人都抱着一份关怀之心，以慈悲的态度去对待别人。不过她本人却不懂得流露出自己的真感情，所以非常憧憬能把内心感情表露无遗的伽月。她以曲玉为主要武器，使用念作攻击，而在她背后隐藏着宿命的秘密。

一之濑伽月

与飞鸟是同班同学，也是老朋友，跟她一同被邀请入读天照馆高校。性格单纯明快，战斗以近距离体术为主的她，却拥有对同伴温柔的一面，但不太懂得和比较女性化的结奈交谈。

九条绫人

身为学园执行部部长的他，是拥有高度判断力的执行部队长，受到各部员们深深的信赖。但也因为其责任感过重，经过把所有责任都背负在自己身上，可以说与他平凡而朴实的外表完全相反。战斗方式为拔刀术，拥有很不错的讨魔技俩。

飞河剃

月咏学院高等部2年级学生，仅17岁的他性格不但冷静沉着，而且还是不爱说话、无表情并不去想多余的事。对付任何的对手时都决不会把感情流露出来，非常讨厌没有效率的事情。手上持着的是被称为Glasya Saber的细剑。

姬宫伊织

跟飞河剃是同班同学的她，表面上是位人见人爱，就连昆虫也不敢杀的纤纤少女。但在她心中却有一种厌恶邪恶的性格存在，跟表面上的性格决不相容。她是全国著名的月咏学校新体操部的主力运动员，在战斗时也是以丝带作为武器使用。

转生学园 幻苍录

Text: 小志幽凉 Design: SL

©2004 Asmik Ace Entertainment Inc. ※画面属开发中

魔术师、巨大的机械人、充满个性和魅力的美少女等要素，是构成《机神咆吼DEMONBANE》的关键词。在这款AVG类的游戏中，玩家将会看到大量CG的画面，并且素质相当之高。这次继续介绍本作中极具影响性的登场角色，当中不少是可爱活泼的美少女啊！

●角川书店●2004年3月11日发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.demonbane.com/●8M记忆卡 DUAL SHOCK 2

女主角们的魅力

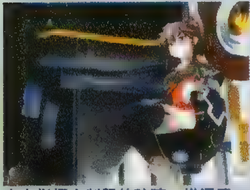
由于已得到最新公开的情报，因此为各位玩家重点介绍一下3位女主角的资料。

霸道琉璃

以庞大资金支配着整个城市的霸道财团的统帅，年少的她已拥有巨大的财富和非凡的权力。为了对抗邪恶魔术组织BLACK LODGE，决心令祖父遗留下的DEMOBANE启动，然而为了寻找必要的魔导书，于是委托侦探九郎来协助。琉璃本身是位气质和威严并存的美少女。

令人敬畏的琉璃，其实也有她可爱的一面。

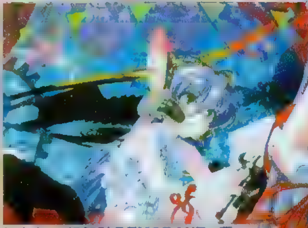
POINT 为了抵抗外敌的袭击，琉璃在城市地底建造了一个秘密基地。当DEMONBANE出击之时，她会穿上整齐的司令官服装出场。战斗进行期间，琉璃会通过屏幕了解战场状况，然后作出适当的决策，支援DEMONBANE的行动。



穿上指挥官制服的琉璃，增添了一份额外的美感。

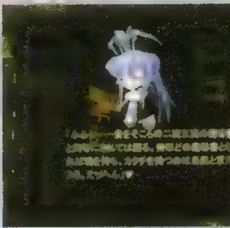
爱露·艾积芙

拥有翡翠色清澈眼睛的神秘美少女，她的正体其实是最强魔导书“爱露·艾积芙”的精灵。年龄在1000岁以上的她，说起话来却非常尖酸刻薄。爱露强迫主人公九郎与她订立契约，现在以同伴身份居住在一起。



与九郎一起驾驶DEMOBANE，爱露负责魔术机械的制御。

POINT 爱露向九郎施展魔法，令他变成拥有超人能力的“玛基奥士·史丹诺”，而九郎处于此姿态的时候，爱露会缩小成“豆丁爱露”坐在九郎的肩上。



即使体型变小了，爱露的恶劣态度依然未变。

莱嘉

听到九郎的话，令莱嘉冰冷的心渐渐感到温暖。

与九郎相识的美丽修女，心地善良，最喜欢帮助别人。不过她在与人谈话时偶尔会突然变成教诲他人的态度，略有点神经质。主人公九郎与她的关系非常要好，晚饭多数由莱嘉负责。

除了3位小孩子之外，莱嘉愿意帮助任何有困难的人。

POINT 喜欢帮助别人的莱嘉，看见好友九郎遇上麻烦时，当然不会袖手旁观。另一方面，她在教会里收养了名叫“佐治”、“艾莉逊”、“哥莲”这3位孤儿。感情非常投入的莱嘉，无论面对任何情况都会挺身而出，去保护小孩们。性格稳重的莱嘉，绝对是值得尊敬的圣职者。

机神咆吼 DEMONBANE
Text: MINAMOTO Design: Kennie

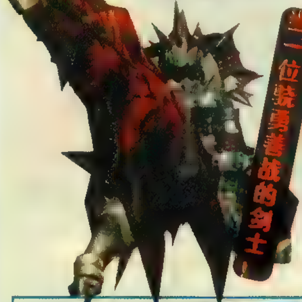
©Nitroplus 2003 Copyright all rights reserved.

●CAPCOM●预定2004年3月发售●ACT●1至4人玩●DVD-ROM●6800日元
●对应Online，对应Play Station BB Unit，对应PS2专用Network Adapter

MONSTER HUNTER
Text 风之使者 Design SL

武器、调合、各种ONLINE要素再度确认！

连续多期介绍过CAPCOM的ONLINE动作游戏《MONSTER HUNTER》，虽然距离发售尚有一段日子，不过相信大家对它已经有了一定认识。本期再度确认武器、调合及ONLINE要素，并公开最新的游戏画面。



第一位装备着战的剑士

活用各类武器

“剑士”可装备片手剑、大剑、长枪和锤等各类武器，使用手柄右摇杆控制剑士攻击，推向不同的方向，可发动强力的连续攻击。每种武器都有它的特长和缺点，懂得如何合理利用，才能击败强敌。

大剑

虽然使用起来动作迟钝，不过破坏力也是无庸质疑的。

长枪

长枪的贯通力强，而且防御性能高。

片手剑

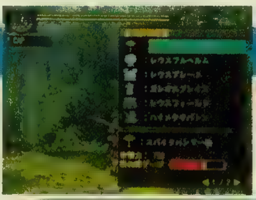
攻击速度快，容易作出连续攻击，适合初学者使用。

锤

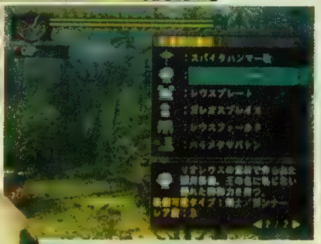
唯一不能够作出防御的近距离武器，不过攻击力是最强的。

●掌握装备的特性

按R1可利用武器来防御敌人的攻击或使出储气攻击，某些武器设有特殊动作和属性，专门用来对付特定敌人。掌握身上所有装备的特性，可使战斗事半功倍。



确认武器的攻击力和锋利度。



每件装备都有一段文字介绍。

在网上建立起信赖和友情！

沟通才是ONLINE GAME精髓

游戏中存在着一些超强怪物，单凭个人力量无法击倒，必须与其他玩家组队，凝聚大家的力量和智慧，才能将怪物彻底打败！利用CHAT功能，互相交流心得，战前把道具交给适当的玩家，在战斗中与同伴建立起信赖关系，这正是ONLINE GAME的魅力所在。

在市场中与其他玩家聊天。

执行任务时，沟通是非常重要的。

尝试去酒吧寻找同伴。

特别是进行一些需要分工合作的任务。

收集世界中的奇珍异宝

《MONSTER HUNTER》世界中存在各式各样的道具，有回复系、战斗系和陷阱道具，还有些罕见的希世珍宝，可运用它们来辅助战斗。然后通过搜索奇怪的地方、击倒怪物或钓鱼取得素材，再“调合”制作出新道具。

当一位家中放满珍品的收藏家

1. 把两件素材调合在一起。

2. 制成了小型炸弹。

3. 使用小型炸弹对付怪物。

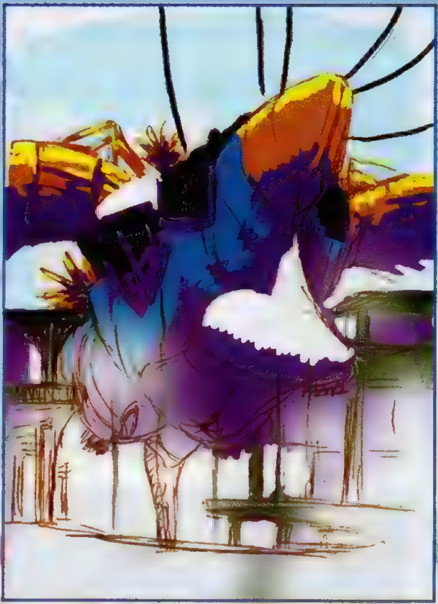
留意调合时的成功率，成功率太低就不用试了。

●获得最新情报！

目前已经得知ONLINE游戏可供800人进入各服务器，在各区域最多可以80人进行CHAT，支持8人同时进入市镇作冒险前的准备，最多4人同时执行一项任务。想知道更多详细资料，当然还是留意本刊的续报吧！

© CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

© 2003 CAVE CO.,LTD.
DEVELOPMENT AND DISTRIBUTION BY ARIKA CO.,LTD.



●ARIKA●2004年内发售预定●STG●1至2人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.arika.co.jp/

去年11月在街机上登场的作品《ESPGALUDA》，是款纵向型的射击游戏。玩家可以在两种不同攻击模式的人物中进行选择，此作的独特系统“觉醒”使游戏的节奏有快慢之分别，即使是射击游戏的新手也能乐在其中。

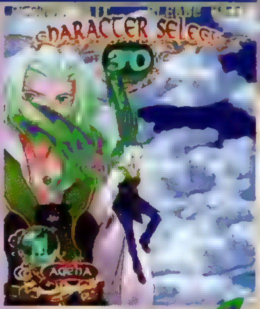
不存在“大弹”的概念

大部分纵向型的射击游戏，都会考虑到游戏中出现敌弹众多而无法回避的情况，因此加入了瞬时能把画面中所有子弹消除的大弹（俗称“放保险”），但当大弹全部用尽时则无法再使用了。而在此作中，最特别的就是放弃了使用大弹的系统，按键方面改为射击、觉醒、防护罩3种（如包括连射则有4种）。按下防护罩的按键，即使跟迎面而来的子弹碰上也不会被击倒，而根据张开防护罩的时间长短，在放开按键时可使用不同威力的防护罩攻击，当然防护罩也不是长期有效的，小心防护罩消失的瞬间。

发动强力的防护罩攻击！

人物特性

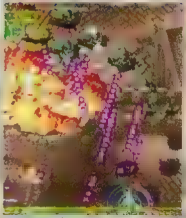
玩家所控制的人物（机体），是两位活泼可爱的少男少女，名叫AGEHA和TATEHA，AGEHA为前方集中型攻击人物，超高的移动速度是其特点，觉醒后移动速度会更快，使用防护罩攻击威力更强。而TATEHA则为大范围攻击型的人物，觉醒后同样移动速度加快，但防护罩攻击的威力却被弱化。

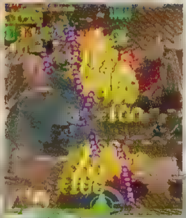


两位人物的攻击方式完全不同。

觉醒状态

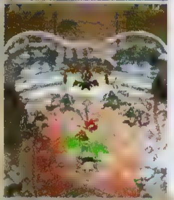
除用作防御子弹性质的防护罩外，觉醒也是使游戏更顺畅进行的要素之一。当在画面左上方储满了一定数目的圣灵石时，可以在任何时候按下觉醒按键，进入觉醒状态。在觉醒状态中，画面上所有移动物的动作都会顿时减慢，这种情况就有如慢动作重播一样，此时当成功把敌人击倒，其发射的子弹会变成“金块”，直至圣灵石完全耗尽为止觉醒状态也告结束。由于在效果结束的瞬间子弹的速度会突然增加，在还没有适应速度的情况下很容易被击坠，所以有必要经常留意觉醒计耗尽的时机。如要再使用觉醒，只要取得破坏敌人时出现的“圣灵石”，直至觉醒计增加至全满便可。另外，留意使用的两位角色TATEHA和AGEHA，两者在觉醒后的性别是完全颠倒过来的。


只要还有圣灵石，便可以继续保持觉醒状态。


觉醒状态中能取得大量分数。

两种主要模式

说到家用机版中的游戏模式，有忠实移植街机版的“ARCADE MODE”和家用版原创的“OGRINIAL MODE”。虽然仍不知道“ORGINIAL MODE”包含了些什么新要素，不过任何一种模式都可任意选择画面的显示方式。另外还可进行“Replay Data”的保存。



能从任何场所再开始游戏

为了使射击游戏的初心者也能体会游戏的乐趣，以及逐渐习惯躲避众多子弹的袭击，游戏中加入了“Trace机能”，利用上述提到过的Replay Data，能够让玩家从任意的场所再开始游戏，通过不断地练习来增加击坠敌机、回避子弹等个人技术。

追加攻略映像

除了刚才提到过的Replay功能外，随游戏还会附赠收录攻略映像的Special DVD，一些对这类子弹密如雨下的射击游戏仍不习惯的玩家，也能通过攻略DVD来了解游戏的玩法。

Text：小志凿凉 Design：Kennie
ESPGALUDA

曾在去年"CAPCOM TGS'03业界发布会"上公布的的洛克人全新系列作《ROCKMAN X: Command Mission》，这回有大量的图片公开。游戏会首次以RPG形式进行，加上导入全新的世界观，大量新增的角色，以及加入指令及动作等要素，相信洛克人Fans一定超级期待吧！

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ロックマンX コマンドミッション

洛克人

洛克人首度跃进RPG世界！

敌人的外型相当容易辨认。

邪恶解放军之阴谋

可以收集到不同的情报。

在游戏之中将会有全新的任务等待着洛克人，玩家扮演洛克人潜入"Giga City Island"中的巨型堡垒，去阻止一个由解放军脱离出来，而被邪恶控制的组织的破坏行动。游戏制作人北林达也表示，邪恶角色们都有全新的盔甲，表现出他们阴险的一面！究竟洛克人能否将所有敌人击败，并阻止他们的阴谋呢？

开发者的话 制作人北林达也

《洛克人》是非常著名的动作游戏系列，而这次我们被特准去开发具有全新感觉的系列新作——RPG玩法的《洛克人》，我想我们可以制作出一款与众不同的游戏。

只能看到她的背面，究竟是什么样子呢？

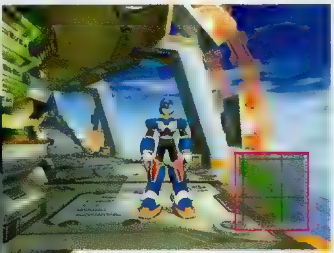
新女性角色登场

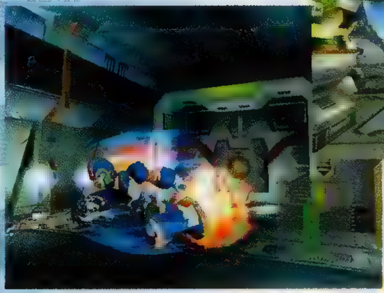
与一般的RPG游戏一样，游戏将会采用回合制，而己方的队伍中会有三名队员，已确认的角色包括ROCKMAN X、ZERO以及在《ROCKMAN X7》登场的AXL。当然与以往的系列一样，不同的角色会有不同的特殊能力，玩家要掌握他们的特性才能击倒敌人。此外本作中将会出现在"《洛克人》系列"中首个登场的女性洛克人，根据目前所公布的图片显示，虽然这名女洛克人有份参与战斗，不过玩家们应该还不能操纵她，相信她会以NPC形式为洛克人解决问题。

可以从右下方的战斗表中一窥女洛克人的庐山真面目。

结合动作与指令的元素

一直以来"《洛克人》系列"都是以动作为主题，就算本次改为RPG形式，也不乏动作元素，洛克人在城中或基地内的走动，都可能会遇上不同的机关考验玩家们的神经反射。而进入RPG战斗画面，则会以战略为主。这样做的目的是务求让本作保留"《洛克人》系列"的精华之余，也具有充满新鲜感的RPG元素。


右下角有地图显示。


游戏中不乏动作元素。

亲切的游戏系统

不同角色有不同的绝招。

游戏以RPG形式进行，北林达也表示战斗系统与《Final Fantasy X-2》及《Xenosaga》有点相似，是"即时战斗"系统。从画面上显示，右下方会有一个角色出招的先后次序，玩家们可以按次序施展攻击，也可以让两个角色同时夹攻，这被称为"Cross Order系统"。此外，如果敌人的力量差不多耗尽了，还可以集合众人的力量，组合出华丽的COMBO作最后攻击。

即时的战斗系统相当亲切。

●CAPCOM●RPG●2004年夏●1人玩●DVD-ROM●价格未定
●对应周边未定●http://www.capcom.co.jp/

ROCKMAN X: Command Mission
Text：猫部 Design：MW

遊戲模式逐一介紹！！撒爾達傳說～4把劍＋

还有大约半个月游戏便正式发售了，本次会再一次为大家讲解游戏中的3个主要模式内容，让各位对游戏有更深入的认识。

海拉尔大冒险

在游戏最主要的故事模式中，玩家所操作的是因取得传说中的“FOUR SWORD”而分身为四人的其中一个林克，游戏的目的是要打倒复活的风之魔人古夫，而在这个模式中，玩家还要收集途中发现的FORCE，令“FOUR SWORD”恢复原有的力量，打破古夫设下的黑暗结界。

查克鲁也会出现抢夺掉台上的FORCE

四人触动机关，无数的FORCE马上从天而降！

焚烧草原后出现大量FORCE！快把它们拿到手吧！

视林克为竞争对手的查克鲁，会不断阻碍着玩家的行动。

取得一定数目的FORCE之后，剑的等级便会提升，等级不够的话是无法破坏结界。

NAVI-TRACKERS

以《塞尔达传说 风之杖》中登场的海盗作为对手的模式，玩家要通过电视画面上的全体地图和迪度娜的声音提示，用手上的GBA来进行游戏，本次玩家要收集的是海盗徽章，除了必须顺着徽章上的编号来取得之外，更要千方百计使用各种道具来妨碍其他对手。

玩家要用GBA才能看到正式的游戏画面。

收集的物品虽然变成了海盗徽章，但无损其刺激性。

4种不同的幸运星仍然健在，是反败为胜的重要关键。

SHADOW BATTLE

火焰杖吐出火球将对手重创！

供2至4人参与，看谁能击倒其他对手的对战模式，玩家可控制林克以各种剑技和道具来应战，至于舞台则可在“海拉尔大冒险”中曾使用过的地点中选择，此外每个舞台上也会加设各种机关和陷阱，让玩家用来扭转形势。

利用舞台上取得的道具来对付其他玩家吧！

使用炸弹的话会引起大爆炸，但要注意别被爆风波及到。

●GC●任天堂●3月18日●RPG●1至4人玩●专用DVD-ROM●记忆容量3格●5800日元（双打线同捆）●http://www.nintendo.co.jp/●对应双打线

塞尔达传说 4支剑＋

Text:秦吉 Design:Simon

© 1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan　※图为开发中画面

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

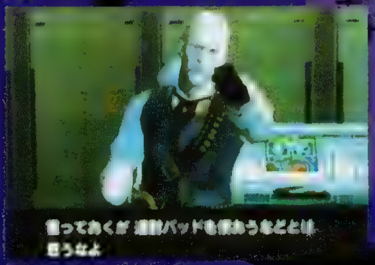
METAL GEAR SOLID®
THE TWIN SNAKES

同行的FOX HOUND女兵士MERYL受到敌人袭击，SNAKE随即手持PSG步枪与狙击者对决，之后才发觉MERYL已不知所踪，SNAKE唯有单独一人继续去完成任务，而本次会为大家介绍接下来的精彩故事内容。

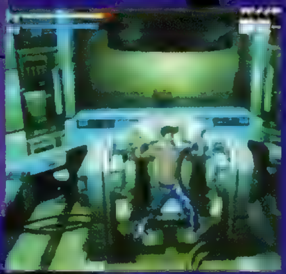
1 拷问

敌人WOLF乘着SNAKE一瞬间出现的漏洞，从背后进行突击，成功地将他捉住。回复清醒之后，SNAKE已身处拷问室之内。OCELOT正准备向他施以酷刑。

SNAKE回复知觉时，发觉已身处拷问室之中



OCELOT在拷问室里准备向SNAKE施行严刑。

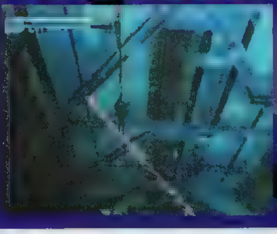


高压电流不断释放出来，SNAKE的体力逐渐减少，玩家需要连续按键进行回复。

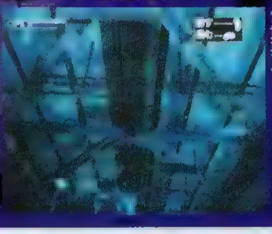
2 从通讯大楼降下

虽然顺利抵达通讯大楼的天台，不过敌人的武装直升机"HIND D"早已在等候SNAKE，此情况下必须尽快避开机枪的扫射，然后利用绳索降到地面上。

敌方的直升机用机枪向SNAKE扫射。



依然在死命进行……



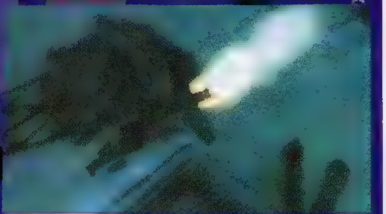
本次GC版中SNAKE可以徒手向下爬，不过对时间的掌握非常重要。

3 与HIND D的死斗

本次恐怖袭击的主谋LIQUID SNAKE驾驶着"HIND D"直升机等待着SNAKE，其行动目的其实只求双方决一死战。另一边，SNAKE终于来到天台之上，用肉体与勇气对抗战斗用直升机。

LIQUID自称是SNAKE的影子，其实二人的外表都非常相似

直升机与人的战斗，SHAKE处于极为不利的状况。

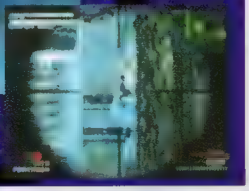


全新制作的多边形画面，看到SHAKE跳起闪避飞弹的场面。

4 与SNIPER WOLF的对决

SNAKE在雪地上与SNIPER WOLF展开第二次的决战，对方会躲在树背后，等待时机用步枪进行狙击，由于无法靠近敌人反击，本次战斗中只好同样使用狙击步枪来应付。

←SNAKE将会在白茫茫的雪地上与WOLF展开生死决斗。



→利用狙击步枪上的瞄准镜对准敌人，从远处将她解决。

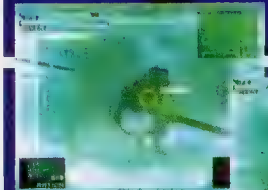
5 潜入熔矿炉

潜入熔矿炉之内，SHAKE在墙壁狭窄的通道上移动，一不小心便会跌入高温的液体熔炉里面，在这种情况下，主动攻击敌人会更加有效。

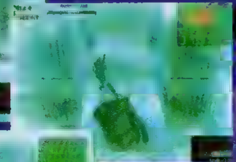
下方金属液体的温度相当高，掉下去必死无疑。

6 与VULCAN RAVEN单对单撕杀

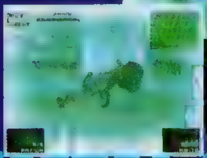
VULCAN RAVEN在永久冰冻地带的仓库内等待着SNAKE，凭着本身天生的怪力，RAVEN拿起直升机用的机关枪作为武器，在他疯狂的扫射下，SNAKE能否安全脱险呢？



↑除了枪械之外，可以在通道上预先设置C4炸弹，等待敌人引爆。



↑虽然RAVEN的体型庞大，不过行动却非常迅速敏捷。



←从正面难以击倒这一次的对手，必须要想想办法

● KONAMI ● 2004年3月11日发售预定 ● ACT ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量3格
● 6980日元 ● http://www.konamijpn.com/products/mgs_tts/japanese/index.html ● GC记忆卡

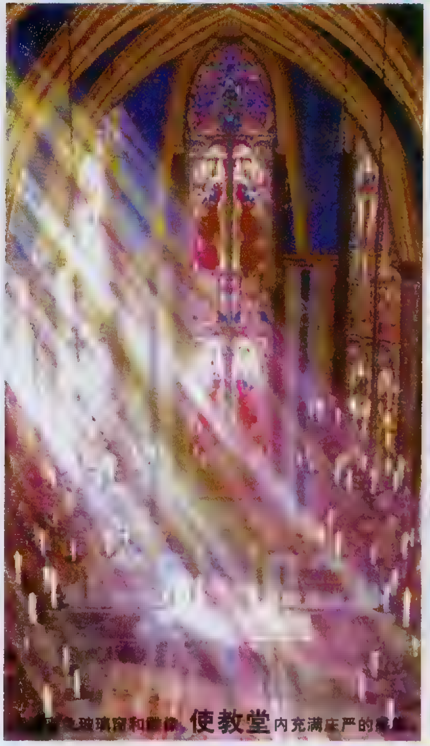
METAL GEAR SOLID~THE TWIN SNAKES
Text: MINAMOTO Design: SL

DEAD OR ALIVE ONLINE

还记得1月B中曾介绍的舞台“Demon's Church”吗？现在开发人员终于公开其下层的结构了，相信你也很想看到它更美丽的另一面吧！

© TECMO, LTD. Team NINJA 2004（图为开发中画面）

恶魔圣殿底层构造曝光！！



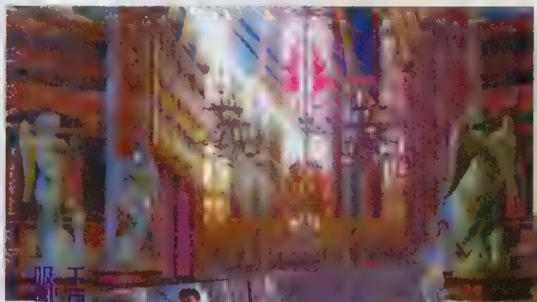
……玻璃窗和雕像，使教堂内充满庄严的……

庄严神圣的“Demon's Church”全貌

在“Demon's Church”的上层，是安装有大钟的钟楼。假如从钟楼上摔下来，便会来到下层的教堂内。这里建筑气势宏伟，而且四周的窗户还装上了彩色玻璃，使更多阳光透射进教堂内。再加上周围的雕像，营造出梦幻一般神圣的宗教气氛，在这里进行激战的话，感觉一定相当特别。

在教堂对战

另有一番滋味！



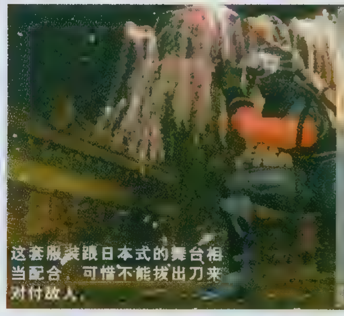
千万别被周围美丽的装饰吸引而忘了战斗喔！

把对手击向雕像的话，不仅雕像会被破坏，而且也将受到重创

● TECMO ● 3月25日 ● FTG ● 1至2人玩 ● DVD-ROM(2枚) ● 记忆容量未定
● 8800日元 ● http://www.tecmo.co.jp ● 对应HDD，XBOX LIVE，杜比数码5.1声道

男性角色服装首次登场！

过去每次都是集中介绍各女角色的不同服装，本次终于有了新突破，除了AYANE和ELENA之外，还首次公开了男性角色HAYABUSA的新造形！



这套服装跟日本式的舞台相当配合，可惜不能拔出刀来对付敌人。

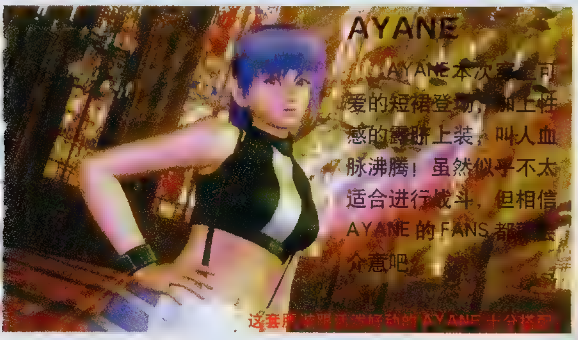
HAYABUSA

最后一位登场的，就是首位公开新服装的男角HAYABUSA，而且更是在另一款游戏《忍者龙剑传》中所穿的服装，能够同时在两款游戏内登场，看来HAYABUSA真的很受欢迎呢！

虽然穿上性感的上衣，但HELENA冷傲的表情却叫人望而却步。

HELENA

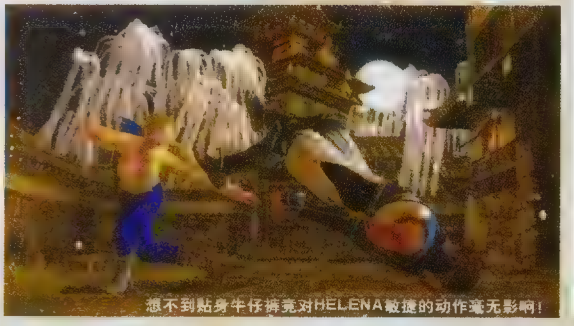
HELENA所穿着的新装贯彻其喜爱华丽的着装风格，上身是超级低胸衬衣，下身却以贴身牛仔裤和长靴来代替长裙，充分表现出HELENA的审美情趣。



AYANE

AYANE本次穿着可爱的短裙登场，加上性感的露脐上装，叫人血脉沸腾！虽然似乎不太适合进行战斗，但相信AYANE的FANS都不会介意吧。

这套……AYANE十分搭配。



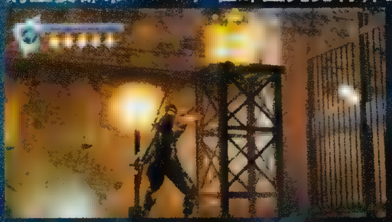
想不到贴身牛仔裤竟对HELENA敏捷的动作毫无影响！

潜入敌方都市！强力兵器相继出现！

©2004 TECMO, LTD. NINJA 2003
※画面属开发中

NINJA GAIDEN

在上期为玩家介绍过游戏初期的舞台，受到袭击的龙隼故乡——忍者之里，在被敌人彻底摧毁之后，主人公龙隼誓要潜入达韦哥鲁帝国进行复仇。当登上敌方飞行船，把首领级角色Dynamo打倒后，终于成功到达韦哥鲁帝国内的重要都市Tairon，在那里究竟有什么样的事情发生在龙隼的身上呢？

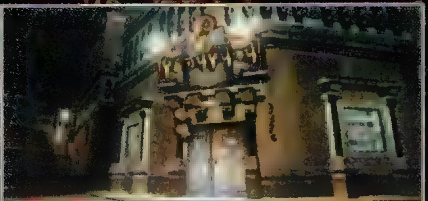


是真正同伴还是暗藏杀机？

在角色众多的该游戏中，人物之间的关系错综复杂。当中新登场的女性角色Racheal，现在终于得知她是龙隼的同伴。虽然如此，对于Racheal为何出手相助，其真正目的仍然是个谜。而龙隼在Tairon市内的酒吧Han's Bar所找的同伴，难道就是她吗？

商店购入强力武器

在Tairon市，龙隼除了要回避敌人的严密监控外，也会遇到少数愿意协助自己的人。例如在村正商店（Muramasa）内，店主白胡老人除了提供各式各样的武器和道具外，他还精通各种武具的鉴定，任何的物品只要给他一看，马上知道该物品的价值。当然，身为龙隼家族之宝的龙剑，老人对它的评价之高是在预料之内。



◆村正商店内，主要以售卖武器为主。

■不要小看店主年迈，他也曾经历过不少的动荡的岁月。

—韦哥鲁帝国军的强力攻击—

作为韦哥鲁帝国重要都市的Tairon，所驻守的军力比想像中还要强大，除了有上述提到的S.W.A.T部队外，还有重装步兵部队、大量的军用车辆，甚至更强力的战斗直升机、火箭炮兵都会紧随而上，要想成功突破实在不是一件容易的事。

◆输送车附近的装甲兵，装备了[illegible]

◆就连枪上都装有刺刀，被刺中后再被[illegible]

帝都 Tairon

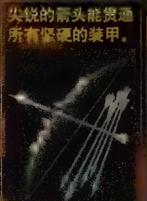
◆可利用地图确认Tairon的街道分布，[illegible]找到酒吧Han's Bar便不会太困难。

帝都Tairon，跟Dwozku地区和Zarkhan地区相邻，是帝国内具有代表性的重要都市之一。成功潜入Tairon的龙隼为了寻找同伴的消息，向着大型的酒吧Han's Bar进发。然而好景不常，在前往的途中，再次遇到曾在飞行船上与之大打出手的S.W.A.T特殊机动部队，一场恶战在所难免。

特殊弓箭破坏装甲战车

在以往的介绍中，曾提到过龙隼的攻击分为主武器、副武器两种，而副武器主要是远距离用的飞行武器，弓箭就是其中之一。不要小看弓箭的威力，只要换上合适的弓箭种类，一些刀剑都不能破坏的坚硬的装甲战车，却可以被弓箭破坏。只要能有效活用刀和弓箭，面对任何敌人都不会有丝毫惧怕！

◆用主观视点狙击坦克上的敌人。

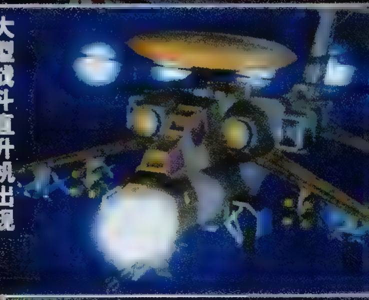


尖锐的箭头能贯通所有坚硬的装甲。

还有装有炸药的箭头。

■对付忍者竟然用上火箭炮，敌人的疯狂程度可想而知。

大型战斗直升机出现！



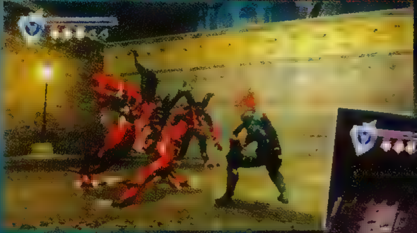
■除了发射空对地导弹外炮外，战斗机还有火箭炮、机关炮等强力装备。

忍者外传 NINJA GAIDEN
Text：猫部 Design：Kennie

● TECMO2004年2月26日发售预定 ● ACT ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 7800日元
● http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ ● 对应 Harddisc，Xbox Live，5.1声道

以魔神之街为舞台的战斗报告！

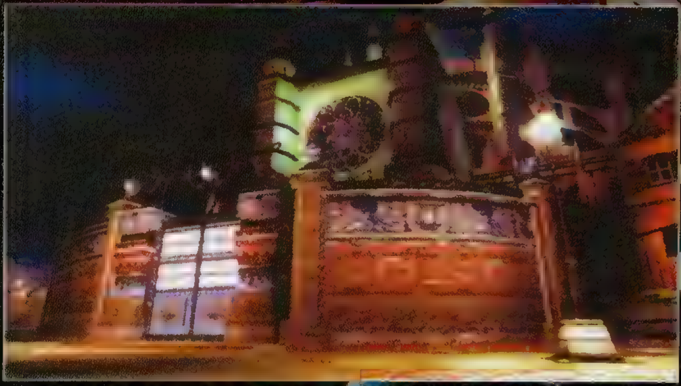
© 2004 TECMO, LTD. NINJA 2003
图面属开发中



前面为大家介绍了达韦哥鲁帝国的主要都市Tairon的面貌，而真正的战斗现在才开始，究竟龙隼在市中心的“魔神之街”内有什么事情发生呢？

展现多姿多彩的忍者动作，突破敌人设下的重重陷阱的爽快动作游戏《NINJA GAIDEN》，在前面我们介绍了商店购入武器及道具的方法，以及在Han's Bar找到女性同伴Racheal，并得到她的帮助，引领龙隼到达市内的另一目标“僧院”，不过此时却有大量的敌人等待着他们，随即展开另一场恶斗！

抵达目的地！



气氛相当宁静，神秘的氛围下笼罩着的市内路边的一所僧院，虽然并不起眼，不过却被达韦哥鲁帝国军队保护着，究竟里面隐藏什么着秘密呢？

加鲁拿

[illegible]的方向[illegible]，[illegible]神加鲁拿正在等待着他的到来。体型巨大的加鲁拿速度却相当惊人，而且其锋锐的牙齿及尾部挥动时的破坏力十分强，所以龙隼要加倍注意！

加鲁拿攻[illegible]相当强，被袭之后龙隼倒[illegible]，如果不立即站起来，可[illegible]次受到加鲁拿的追击。

[illegible]龙隼通过攻击[illegible]，[illegible]拿撞在墙上感到一[illegible]晕眩，难道它的[illegible]点就在头部？

沙度

击倒希度拿基普斯之后，龙隼[illegible]抵达僧院之内，不过又有新的魔神沙度等待着他。沙度会群体出动发动袭击，再加上速度相当高，给龙隼带来很大威胁，它们手背上的尖刺无论在挥动或疾突中的破坏力都十分高。在这座僧院中竟然有比S.W.A.T更厉害的敌人，究竟有什么隐藏的秘密呢？

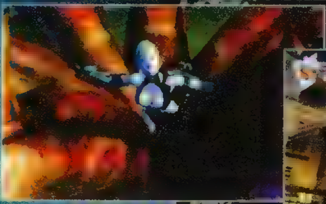
沙度的速度相当惊人，龙隼来不及闪避就已中招了！

[illegible]相当华丽。

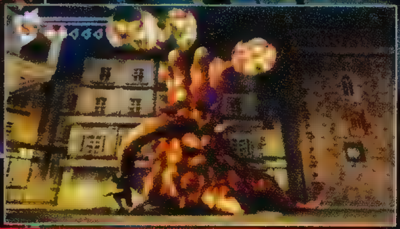
希度拿基普斯

外型与鱿鱼有点相似，不过体形却相当巨大的魔神。利用两只巨型的触须攻击，无论距离远近都可以击中龙隼，再加上不时喷射出具有杀伤力的液体，龙隼能否击败它救回Racheal呢？

配合喷射[illegible]的[illegible]。



Racheal[illegible]

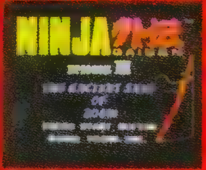


怀旧作《忍者龙剑传》参上！

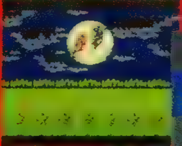
在本作中，[illegible]收录任天堂FC时代的《忍者龙剑传》第[illegible]集的作品，好让玩家们可以重温这个经典名作系列。

[illegible]

[illegible]



[illegible]



[illegible]

跳跃，攻击，忍者，[illegible]当简单的操作。

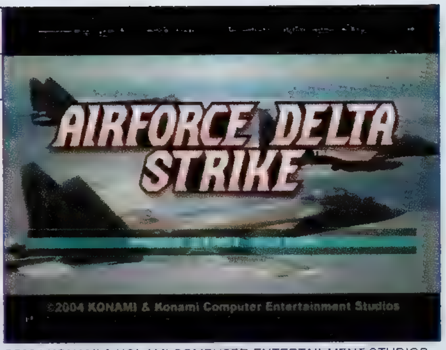
[illegible]

● TECMO ● 2004年2月26日发售预定 ● ACT ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 7800日元
● http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ ● 对应Harddisc ,Xbox Live ,5.1声道

忍者外传NINJA GAIDEN
Text：猫部 Design：Kennie

AIR FORCE DELTA BLUE WING KNIGHT

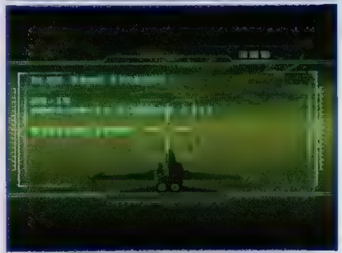
除"《ACE COMBAT》(皇牌空战)系列"以外另一款在日本著名的飞行模拟游戏"《AIR FORCE DELTA》系列"终于推出新作。本次将会为各位介绍《AIR FORCE DELTA BLUE WING KNIGHT》的游戏特色，以及进行游戏时应该注意的重点。



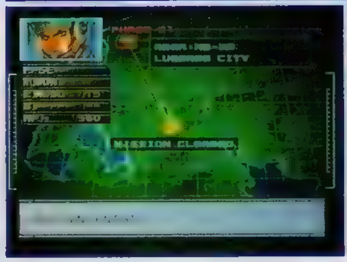
©2004 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT STUDIOS.

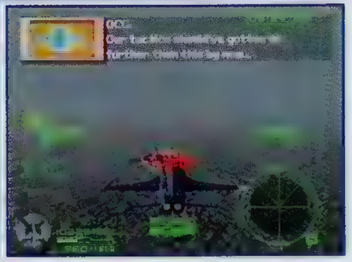
基本操作

左 ANALOG：机体操作	右 ANALOG：镜头操作	○：主武器(导弹)
△：副武器(机枪)	L1：转换目标(向前)	L2：减速
R1：转换目标(向后)	R2：加速	十字键上：小型地图
十字用右：转换主武器	SELECT：转换视点	START：暂停



MISSION与INTERCEPT BATTLE



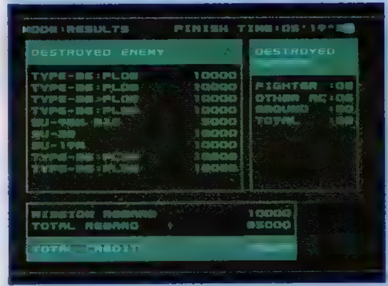


不同类的战斗的符号显示也有分别。

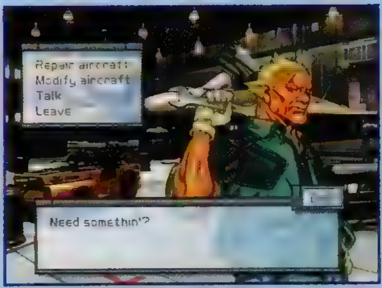
《AIR FORCE DELTA BLUE WING KNIGHT》中的战斗，主要分为MISSION与INTERCEPT BATTLE两种。前者是随着游戏主线发展而出现的任务，内容除了破坏目标以外，还设有大量不同类型的任务。玩家必需全部达成才能通过。至于后者INTERCEPT BATTLE，就是在玩家飞行期间突然出现的遭遇战，作战目的就只有击破所有敌机这一种。

MISSION的战斗中，敌机通常较多，不过大多数战斗力只属一般，很容易收拾。而INTERCEPT BATTLE中出现的敌机数量则较少，不过相反战斗力就会高得多。两者同样会在完成任务后计算报酬，单以击破敌机的报酬计算的话，INTERCEPT BATTLE的回报率要高得多。

维修、补给、转换机体



利用任务赚取金钱，可以买到各种新的装备。

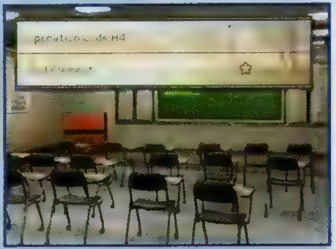


由于《AIR FORCE DELTA BLUE WING KNIGHT》是回合制的，每当进行移动，就会进入地图的画面。战斗完结后，机体所消耗的弹药与HP，也不会自动进行回复。若要进行弹药补给与机体维修，就必须回到基地才能进行。每次完成任务后，在可能的情况下，应该尽量回到基地进行维修补给。

除了维修与补给以外，在基地中玩家还可以从商店中购入新的机体，以及机体专用的附加装备。

回合时限

在《AIR FORCE DELTA BLUE WING KNIGHT》中，时间会以回合制来计算。当中的单位分为"PHASE"与"TURN"，每一个"PHASE"期间，都会分为10个"TURN"。在一个PHASE的限时内，玩家必须将指定的任务完成。若一个PHASE的10个TURN完结后，玩家还依然未能完成特定的任务，就会GAME OVER。而由于游戏中每次移动、进入基地等行动，都会增加1个TURN，因此在行动时必须注意所剩余的TURN。



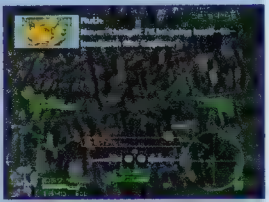
必须记住达成指定的任务。

任务开始

游戏开始后，进入"BREIFING"，就会发生故事剧情。一般而言，都会出现任务内容的介绍，玩家可以在此得知下一个任务的内容。在任务内容说明结束后，玩家就可以选择出战的角色，主要的出击角色都是KEN，部分任务也可以选择其他队员出击。在游戏初段，其他队员的机体一般也会比玩家的机体强，因此选择让他们出战会比较轻松。

编者心得

与同类型作品相比，在机体操作上其实两者没有多大的分别，因此对于玩过同类作品的玩家来说，应该不难掌握。在游戏进行过程中，最大的问题就是不容易分辨机体的方向，万一不小心就可能会发生"STALL"的情况。为了防止这些情况出现，在游戏的过程中最好首先将视点转换为可以清楚了解机体方向的机舱视点。这样就可以防止这种不必要的意外发生了。



一不留神就会出现失去控制的情况！

机舱视点可以清楚地知道机体的方向。

初心锦囊

●KONAMI ●已发售●SLG●1人玩●DVD-ROM ●记忆容量100KB●6800日元●http://www.konami.co.jp/

AIR FORCE DELTA BLUE WING KNIGHT

Text:义经 Design:SL

©2003 2004 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.

八十层迷宫破解法公开

在最新推出的《FINAL FANTASY X-2 国际版+最终任务》中，加入前所未有的大量新原素，而这次本刊会率先为大家送上"LAST MISSION"编的全攻略。

操作方法

○键：决定/攻击	X键：取消	△键：开启菜单
□键：选择射程内的目标	右ANALOG：转换视点	左ANALOG：移动角色
R2：角色往右转	L2：角色往左转	X键+SELECT：留停原地
X键+方向键：不拾道具前进	□键+方向键：原地旋转	

基础编

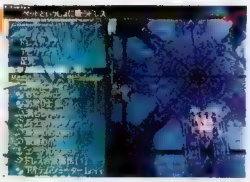
提升服装等级的方法

要提升服装的等级，必须使用一个名称为"ドレス合成秘传"的道具。它的功能是将两件同一系列的服装融合，令其等级提升。例如白魔导士LV1和白魔导士LV2服装融合后，便可以制作出一件白魔导士LV3的衣服，凭借这个方法便可以慢慢地使服装的等级上升。

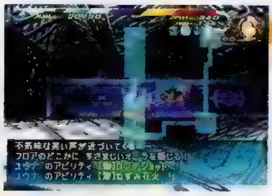
出现Auto Ability的方法

角色可以同时穿着上5种不同的服装，根据这5种服装的不同组合，会使出现的Auto Ability产生变化，详细的组合方法大家可以参阅攻略后半部的"服装组合一览表"。但事实上，有一些Auto Ability的用途并不大，加上道具栏最多只能容纳20件道具，所以一些无用的服装玩家最好不要选了，比如"超能力少女"、"赌徒"和"狂战士"等等。

AP的功用



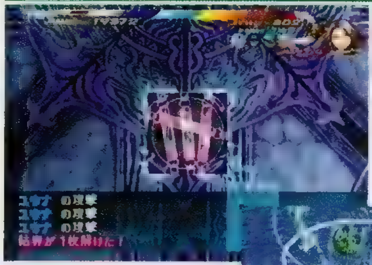
每一种Auto Ability都设定了一个AP值，角色每打倒一名敌人后便会增加。当AP值到达上限时，便会出现一件"装饰品"，这件装饰品能力跟技能相同，只要角色装备了此装饰品便可以享有等同于该技能的能力。不过，角色身上只能同时装备两件装饰品，所以玩家必须好好地选择合适的装饰品，而笔者当然提意大家先制作出"渐渐回复MP"、"伤害减少1/2"、"混乱防御"和"死之宣告"这个装饰品，而多余的装饰品可拿到商店里去出售。



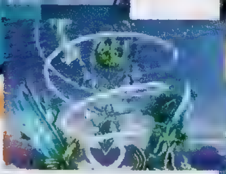
什么是创始者？

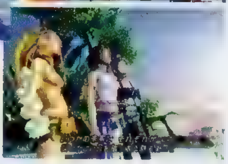
创始者是一位无敌人物，他的主要用途是赶玩家到下一层去，不让大家停留在同一层不停地存储经验值。当经过了一个回合后，便会出现创始者登场的提示，假如玩家不尽快到下一层去，创始者就会出现将玩家的角色变成战斗员。战斗员的攻击和防御力极低，但只需要1MP便能使用所有技能，所以此时玩家还有力量到下一层去。假如玩家仍然停留在这一层，当第二次遇上创始者时，他就会将玩家送出塔外，并且失去所有道具和等级。

解除封印的方法



每逢玩家到达第5层和10层，通往下一层的楼梯便会被魔法封印着，必须达到一定的条件才能使封印解开。而大致的条件是"打倒敌人"、"放置道具"、"投掷道具"、"饮用药品"、"攻击空气"及"停留原地"六种，详情可参阅下表：





各层封印解除方法一览

F5	打倒三个敌人
F10	打倒五个敌人
F15	打倒五个敌人、放置两个道具
F15	打倒五个敌人、放置两个道具
F20	BOSS"オチュー"
F25	打倒五个敌人、将一个道具投向敌人
F30	打倒八个敌人、饮药品两次
F35	打倒八个敌人、放置三个道具、向没有敌人的地方攻击三次
F40	BOSS"ディフェンダー"
F45	打倒八个敌人、向没有敌人的地方攻击五次、使用魔本两次
F50	打倒十个敌人、停在原地五次(X键+SELECT键)
F55	打倒八个敌人、向没有敌人的地方攻击三次、使用魔本两次、停在原地五次
F60	BOSS"アルテマウエポン"
F65	创始者登场、攻击创始者一次
F70	等待创始者登场，让他令玩家变成战斗员(自行使用道具也可)，然后攻击封印一次
F75	打倒八个敌人、停在原地五次、放置三个道具、投出道具三次、向没有敌人的地方攻击五次
F79	等待创始者出现，被他送回F77
F77	等待创始者出现，被他送回F80
F80	最后BOSS之战(三回战)

心得编

必学Auto Ability介绍

在《FFX-2 LM》中，有两个Auto Ability可以说是必学的，它们就是"渐渐回复MP"、"伤害减少1/2"。只要学会"渐渐回MP"和"伤害减少1/2"这个技能，基本上已经是成功了一半。而其次是"混乱防御"、"死之宣告防御"、"暗黑防御"等防御系技能。至于"绝对命中"、"正面无敌"及"发现全陷阱"等技能其实学不学都行。

职业的选择

笔者认为游戏中最実用的职业是"调教士"，在调教士学会了"渐渐回复MP"的技能后，便可以不断地利用"掘地"技能来寻找道具，实在非常之方便。而且调教士的攻击力也很强，配合"あつまれ！"等攻击力强的招式，可以瞬间消灭敌人。除了"调教士"以外，最好其中一种职业搭配上"祭典士"，因为"祭典士"有一招名为"ねずみ花火"的招式可以令敌人停顿五个回合，只要在对付每一个敌人前先用上这招便可"天下无敌"了！另外，如果再学会"打倒敌人回复MP"，可以提高整体的效率。当然，白魔导士也是不可欠缺的职业啊！

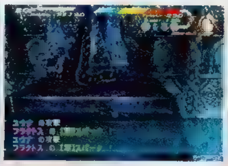
快速提升服装等级的方法

在游戏中有一件名为"ザ・コピー术"的道具，这件道具可以复制任何一件手中的道具。首次玩家要将一件服装升至等级25左右，接着用"ザ・コピー术"多复制一个，再用服装合成术将两者合并，这样一件等级50的服装便会立刻诞生，只要重复地做两次，便可以很快地拥有一件等级99的服装。

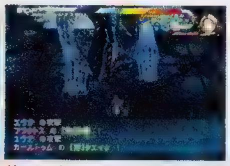
最终BOSS攻略

最终BOSS懂得三段变身，每一个形态的HP均为3800，所以大家要有打持久战的准备。在70层左右开始，便应该开始收集能够同时回复HP和MP的"エリクサー"和记录书，前者是在持久战中使用，后者则在第F79或F77层时使用，否则战败了又要从头来过。BOSS的第一形态会每3回合用一次古代魔法，第二形态则每6回合用一次古代魔法，跟他作战时要以"节省MP"为大前题，尽量不要使用任何技去攻击。而"渐渐回复MP"和"伤害减少1/2"是必定要学会的技能，要不然只有死路一条。当BOSS变成第三形态时，周围会出现一些浮游物，如果没有"伤害减少1/2"的技能，它们自爆后会令我方成员身受重创。基本上，跟这样的BOSS战斗只要不断回复并进行攻击便可以了，周围的小喽罗不要理会都行。

第一形态



第二形态



第三形态

各职业技能一览

枪手

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	3
みだれうち	物理	6MP	储弹药令攻击上升	前	3
クロスショット	物理	4MP	同时向前、后、左、右四个方向射击	前后左右	—
魔物贯通弹	物／魔	4MP	能够一次命中攻击范围内的敌人		

魔统士

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	3
敌の技	—	—	使用已夺取的敌人技能	—	—
敌の技を夺う	无	2MP	夺取敌人的技能，上限为 8	—	1
对空弹	物／魔	4MP	给予飞行中的敌人 2–5 倍伤害	—	—

道具士

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
アイテムキャノン	物／魔	4MP	将道具射向敌人，但道具会因而消失	前	3
アイテム地雷	物／魔	6MP	令房间或通道上的道具爆发	—	—
アイテムエスナ	无	6MP	令道具的"咒咀"及"BOM"状态解除	—	—

战士

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
ディレイアタック	物／魔	3MP	受到攻击的敌人一回合内不能行动	前	1
完全防御	物理	20MP	7 回合内不会受到物理及魔法攻击的伤害	自己	—
ハードブレイク	物理	6MP	给予敌人两倍的伤害	前	—

侍

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
斩铁剑	无	4MP	有一定几率一击必杀敌人，"绝对命中"无效	前	1
钱投げ	无	1MP	将金钱投向敌人造成伤害，伤害值为金钱的 1/100	前	3
3 方破	物	5MP	同时攻击前方三个方向的敌人	前范	—

暗黑骑士

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
暗黑剑	物	40HP	消耗角色的 HP，攻击四个方向的敌人	全	3
暗黑之空	魔	80HP	消耗角色的 HP，攻击房间内的所有敌人	房间全体	—
死の宣告	无	5HP	消耗角色的 HP，令敌人陷入"死之宣告"状态	前	—

狂战士

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
バーサク	无	4MP	令自己陷入狂战士状态，虽然攻击力上升，但角色会变成不能操作状态	自己	—
つきぬける	物	3MP	一边攻击，一边绕到敌人的后方	前	1
ぶっとばす	物	5MP	将被命中的攻击弹到 8 至 10 格以外	前	—

歌姬

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
子守歌	无	5MP	让角色周围 8 格的敌人睡眠	全	1
ハイパーモード	魔	4MP	11 回合内，角色的攻击力和魔力上升 1.5 倍	自己	—
キャラチェンジ	无	2MP	转换角色时，会随机掉下道具	自己	—

黑魔导士

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
アルテマ	魔	18MP	攻击房间中所有敌人	房间全体	—
ファイガ	魔	4MP	给予一个敌人炎属性的伤害	前	3
サンダガ	魔	4MP	给予一个敌人雷属性的伤害	前	3
ブリザガ	魔	4MP	给予一个敌人冰属性的伤害	前	3
バイオ	无	4MP	使敌人变成中毒状态	前	3

白魔导士

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
ホーリー	魔	8MP	给予一个敌人神圣属性的伤害	前	3
ケアルガ	魔	5MP	使角色的服饰和角色回复 HP	自己	—
エスナ	无	4MP	治疗中毒、黑暗等异常状态	自己	—

小偷

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
ワナ发现	无	5MP	发现房间中所有陷阱	房间全体	—
アイテム盗む	无	3MP	盗取敌人所持的道具	前	1
影しばり	物	3MP	令敌人 6 回合内不能移动	前	3

调教士

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人。	前	1
穴掘り(ユウナ)	无	4MP	命令宠物掘取道具，在同一层连续挖掘会使道具出现率下降	前	1
ぶんどる(リュック)	无	4MP	宠物攻击敌人的同时，会盗取道具	前	1
EXP 盗む(パイン)	物	5MP	宠物攻击敌人的同时，会盗取 EXP	前	1
ロングショット	物	4MP	射击直线上的敌人，格数不限	前	限
あつまれ(ユウナ)	物	6MP	呼唤出大量宠物，给予敌人极大的伤害	前	1
おいで！(リュック)	物	6MP	呼唤出大量宠物，给予敌人极大的伤害	前	1
カモン(パイン)	物	6MP	呼唤出大量宠物，给予敌人极大的伤害	前	1

药品

道具名称	购入价	售出价	效果
エーテル	100	25	回复 10 点 MP
エーテルターボ	150	38	回复 30 点 MP
エーテルプレミア	300	75	回复 50 点 MP
エリクサー	3500	875	HP・MP 全回复
解毒ドリンク	180	45	解除中毒状态
やまびこじる	180	45	解除沉默状态
メガミエール	180	45	解除暗黑状态
エスナチンキ	600	150	解除所有异常状态
风のしずく	600	150	速度加快
トロクナール	400	100	变成速度减慢
まっくらオイル	250	63	变成暗黑状态
ダマールジュース	250	63	变成沉默状态
毒蛇のエキス	250	63	变成中毒状态
弱体の毒	700	175	下降一个等级
减退の猛毒	????	475	下降两个等级
退化の邪妖液	????	750	下降三个等级
强化の药	1000	250	上升一个等级
成长の秘药	2200	5500	上升两个等级
进化の灵幻水	????	1375	上升三个等级

书本

道具名称	出售价	效果
やさしい回复术	350	回复 30 点 HP
元气が出る话	475	回复 100 点 HP
いやしの极意书	650	恢复 400 点 HP
再出发の手记	175	经楼梯倒上一层时可进行记录
アイテム屋ガイド	350	立刻移动至商店
ドレス屋ガイド	550	立刻移动至服装店
ドレス合成秘传	425	将两件同系的衣服合成
ドレスメーカー传	????	制作前作记录中记取得的服装
希望の一代记	????	服装被消灭时可立刻复活
かたづけ上达术	425	把道具传送至城镇的仓库
咒い解除の手引き	400	解除诅咒道具上的诅咒
逃亡マニュアル	????	立刻逃往至楼梯附近
卖りさばき参考书	288	立刻将道具变成金钱
战斗员のしおり	425	变成战斗员
ワナよけの心得	350	看见所在层数中的所有陷阱
みるみる见える本	325	看见所在层数中的所有陷阱和敌人
つくりかえ入门	350	将一件道具变成另一件道具
隐し部屋发见法	475	立刻移动至隐藏房间
ノートブック	725	将复制书本
ザ・コピー术	????	将复制书本或道具
静かな生活术	????	
安眠小说	425	令房间中的敌人进入睡眠状态
重力应用大全	425	令房间中的敌人受到重力伤害
大地震の纪录	425	令房间中的敌人受到地震伤害

各层出现怪物一览

层数	敌 1	敌 2	敌 3
1	コヨーテ	ダイブペッカー	—
2	コヨーテ	ダイブペッカー	—
3	コヨーテ	ダイブペッカー	アーリマン
4	コヨーテ	ダイブペッカー	アーリマン
5	サレット	レッサードレイク	アーリマン
6	サレット	レッサードレイク	アーリマン
7	サレット	レッサードレイク	ベスパ
8	サレット	レッサードレイク	ベスパ
9	マキナハンター	イビリタケ	ベスパ
10	マキナハンター	イビリタケ	ベスパ
11	マキナハンター	イビリタケ	ゲッコー
12	マキナハンター	イビリタケ	ゲッコー
13	バリアブルゲル	ゲッコー	—
14	バリアブルゲル	ゲッコー	—
15	バリアブルゲル	ホワイトファング	サボテンダー?
16	バリアブルゲル	ホワイトファング	サボテンダー?
17	キングタコーバ	ホワイトファング	サボテンダー?
18	キングタコーバ	バイトワスプ	サボテンダー?
19	キングタコーバ	バイトワスプ	サボテンダー?
20	オチュー（ボス）	バイトワスプ	—
21	キングタコーバ	スカウトマキナ	ブルーブリン
22	キングタコーバ	スカウトマキナ	ブルーブリン
23	クリーパ	アーメット	ブルーブリン
24	クリーパ	アーメット	ブルーブリン
25	バリカー	アーメット	ギガース
26	バリカー	アーメット	ギガース
27	バリカー	サボテンダー?	ギガース
28	バリカー	サボテンダー?	ギガース
29	フライアイ	サボテンダー?	イーグル
30	フライアイ	サボテンダー?	イーグル
31	フライアイ	カニス・マヨル	イーグル
32	フライアイ	カニス・マヨル	イーグル
33	ポリスパイダー	カニス・マヨル	ホワイトブリン
34	ポリスパイダー	カニス・マヨル	ホワイトブリン
35	ポリスパイダー	ピアシングバグ	ホワイトブリン
36	ポリスパイダー	ピアシングバグ	ホワイトブリン
37	タコーバ	ピアシングバグ	ナスホルン
38	タコーバ	ピアシングバグ	ナスホルン
39	タコーバ	ピアシングバグ	ナスホルン
40	ディフェンダー (BOSS)	ワイルドウルフ	ナスホルン
41	イエローブリン	ワイルドウルフ	ザルワーン
42	イエローブリン	ワイルドウルフ	ザルワーン
43	イエローブリン	ピコケット	ザルワーン
44	イエローブリン	ピコケット	ザルワーン
45	ボム	ピコケット	プロトキマイラ
46	ボム	ピコケット	プロトキマイラ
47	ボム	ガードマキナ	プロトキマイラ
48	ボム	ガードマキナ	プロトキマイラ
49	クアール	ガードマキナ	スパインドレク
50	クアール	ガードマキナ	スパインドレク
51	アガマ	ボルトドレイク	スパインドレイク
52	アガマ	ボルトドレイク	スパインドレイク
53	アガマ	ボルトドレイク	99 式机士
54	アガマ	ボルトドレイク	99 式机士
55	袭击兵 28 型	ヤマイタケ	99 式机士
56	袭击兵 28 型	ヤマイタケ	99 式机士
57	袭击兵 28 型	ヤマイタケ	マキナシューター
58	袭击兵 28 型	サハギン	マキナシューター
59	袭击兵 28 型	サハギン	マキナシューター
60	アルテマウエポン (BOSS)	サハギン	トゥーム
61	ペールブリン	ハガーバグ	キングヴァーミン
62	ペールブリン	ハガーバグ	キングヴァーミン
63	バリーヴァルハ	デトネイター	袭击兵 71 型
64	バリーヴァルハ	デトネイター	袭击兵 71 型
65	ワラン	铁巨人	バービュート
66	ワラン	铁巨人	バービュート
67	シャンタク	ヘキサフィート	バービュート
68	アラーネア	ヘキサフィート	アサシンビー
69	ブルプレア	タローマティ	アサシンビー
70	ブルプレア	アサルトマキナ	ヒュージゲル
71	モルボル	アサルトマキナ	ヒュージゲル
72	モルボル	マキナソルジャー	スキング
73	ゼロ式机士	クイーンクアール	スキング
74	ゼロ式机士	クイーンクアール	スキング
75	バーディゴ	ゴーキマイラ	サボテンダー
76	バーディゴ	ゴーキマイラ	サボテンダー
77	フリムスルス	ボルケーノ	サボテンダー
78	フリムスルス	ボルケーノ	キラーハウンド
79	ベヒーモス	デスダイズ	キラーハウンド
80	最终 BOSS		

赌徒

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
スロット	—	3MP	图案相同时发动效果	—	—
2 ダイズ	物	5MP	两颗骰子的合计数目是"小"时进行攻击。两颗骰子的点数相同时，会增加攻击的次数。	前	3
MP ダイズ	物	4MP	进行与骰子点数相同次数的 MP 攻击。给予的 MP 伤害可以用来回复 MP。	前	3

人偶士

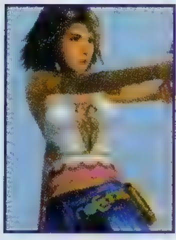
技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
モグビーム(ユウナ)	魔	5MP	用激光射向敌人	前	3
星から来た友人(リュック)	无	5MP	在敌人的上空进行攻击	前	3
サボテンガン(パイン)	无	14MP	利用针给予敌人等级 × 5 的伤害	前	3
プチグラビデ	无	4MP	角色周围 8 格的全体敌人，受到 HP 总数的 1/4 伤害	全	1
ぼよよんリップル	物／魔	3MP	攻击前后左右的敌人，途中撞到什么都会弹开	前后左右	3

超能力少女

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
光速移动	无	2MP	在直线上进行瞬间移动	前	无限
サイコボム	魔	12MP	攻击房间中全部敌人	房间全体	—
テレキネシム	无		使敌人瞬间移动至同一层的某个地方	前	1

祭典士

技能	属性	消费 MP(HP)	效果	对像	射程
基本攻击	—	—	攻击一个敌人	前	1
大轮花火	物／魔	16MP	攻击房间中的全部敌人	房全体	—
おみくじ	—	3MP	随机地发动所有技能中其中一个	—	—
ねずみ花火	物／魔	5MP	给予敌人伤害，并且令敌人停顿 5 回合	前	1

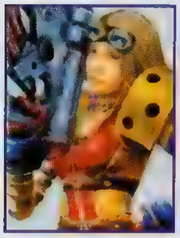


枪手（ガンナー）

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
混乱防御	暗黑骑士	防御"混乱状态"	55	S
炎无效	白魔导士	不会受到"炎属性"伤害	30	A
商店盗取（ショップで盗む）	小偷、赌徒	进入商店时有机会能盗取道具	75	C
EXP变金钱（EXPをギルに）	超能力少女	将得到的EXP变成金钱	60	C
打倒后变MP（倒すとMP回复）	祭典士	每次打倒敌后会回复MP	75	S
绝对命中	魔铳士、道具士	我方的攻击绝对命中	75	A

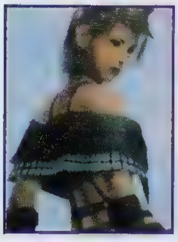
魔铳士

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
暗黑攻击	暗黑骑士	命中后敌人随机变成暗黑状态	60	A
渐渐回复MP（だんだんMP回复）	暗黑骑士、黑魔导士	一定回合内自动回复MP	75	S
命中率特训	歌姬	提升命中率	50	C
伤害减少1/2（ダメージ1/2）	白魔导士、人偶士	受到的损害变为50%	87	S
MP2倍防御	调教士	防御"MP2倍"状态	40	C
绝对命中	枪手、道具士	我方的攻击绝对命中	75	A



道具士（アイテムシユーター）

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
睡眠防御（混）	狂战士	防御"睡眠状态"	55	B
防御脱衣（トレスガード）	歌姬	服装不会脱落	40	C
魔法防御特训（混）	黑魔导士	提升魔法防御力	50	C
发现敌人位置（敌の位置みやぶる）	人偶士	能够知道身处层数的敌人位置	40	A
绝对命中（混）	枪手、魔铳士	我方的攻击绝对命中	75	A



战士

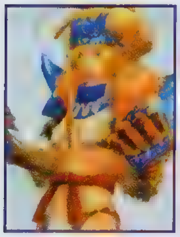
技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
50%减价（50%割引）	侍、暗黑骑士	可以在商店中以50%的价格购买	70	B
正面无敌（混）	狂战士、超能力	不会受到从正面来的伤害，但是从其他位置来的伤害变成2倍	97	B
打倒后回复HP（倒すとHP回复）	歌姬	每次打倒敌人后自动回复HP	65	A
物理攻击力特训（混）	调教士	物理攻击力上升50	50	A
移动不能防御（混）	超能力少女	防御"移动不能状态"	40	C

侍（サムライ）

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
死之宣告防御	暗黑骑士、调教士	"死之宣告状态"无效	60	A
伤害变为金钱（ダメージをギルに）	小偷	我方受到的伤害会变为金钱	60	B
防御掉钱（ギルガード）	人偶士	金钱不会掉下	40	C
濒死时提升力量（ピンチにパワフル）	超能力少女	濒死时造成的攻击伤害变成两倍	45	C
暗黑防御	祭典士	防御"暗黑状态"	55	A
50%减价（50%割引）	战士、昂黑骑士	可以在商店中以50%的价格购买	70	B

暗黑骑士（ダークナイト）

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
暗黑攻击	魔铳士	命中后敌人随机变成暗黑状态	60	A
混乱防御	枪手	防御"混乱状态"	55	S
死之宣告防御	侍、调教士	"死之宣告状态"无效	60	A
魔力特训	白魔导士	提升魔力	50	C
渐渐回复MP（だんだんMP回复）	魔铳士、黑魔导士	一定回合内自动回复MP	75	S
50%减价（50%割引）	战士、侍	可以在商店中以50%的价格购买	70	B



狂战士（バーサーカー）

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
冰无效	歌姬	不会受到冰属性的伤害	30	B
毒攻击	白魔导士	命中后敌人随机变成毒状态	70	C
物理防御力特训	小偷	提升物理防御力	50	B
睡眠防御	道具士	防御"睡眠状态"	55	B
正面无敌	战士、超能力少女	不会受到从正面来的伤害，但是从其他位置来的伤害变成2倍	97	B

歌姬

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
沉默防御	黑魔导士	防御"沉默状态"	40	A
回避陷阱（ワナよけ）	小偷、超能力少女	陷阱的不良效果不会发动	75	A
命中35	魔铳士	提升命中率	50	C
防御脱衣（トレスガード）	道具士	服装不会脱落	40	C
打倒后回复HP（倒すとHP回复）	战士	每次打倒敌人后自动回复HP	65	A
冰无效	狂战士	不会受到冰属性的伤害	30	B

黑魔导士

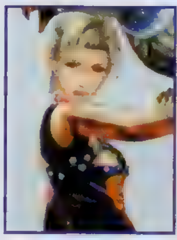
技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
发现附近的陷阱（近いワナみやぶる）	赌徒	发现周围八格范围的陷阱	50	B
雷无效	调教士	不会受到雷属性的伤害	30	A
魔法防御特训	道具士	提升魔法防御力	50	C
沉默防御	歌姬	防御"沉默状态"	40	A
渐渐回复MP（だんだんMP回复）	魔铳士、暗黑骑士	一定回合内自动回复MP	75	S

白魔导士

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
渐渐回复HP（だんだんMP回复）	调教士、人偶士	一定回合内会自动回复HP	65	B
缓慢防御（スロウ防御）	赌徒	防御"防御状态"	55	C
炎无效	枪手	不会受到"炎属性"伤害	30	A
伤害减少1/2（ダメージ1/2）	魔铳士、人偶士	受到的损害变为50%	87	S
魔力特训	暗黑骑士	提升魔力	50	C
毒攻击	狂战士	命中后敌人随机变成毒状态	70	C

小偷（シーフ）

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
发现全部陷阱（全ワナみやぶる）	调教士	发现本层全部陷阱	75	A
狂战士防御（バーサク防御）	祭典士	防御"狂战士状态"	40	B
商店盗取（ショップで盗む）	枪手、赌徒	进入商店时有机会能盗取道具	75	C
伤害变为金钱（ダメージをギルに）	侍	我方受到的伤害会变为金钱	60	B
物理防御力特训	狂战士	提升物理防御力	50	B
回避陷阱（ワナよけ）	歌姬、超能力少女	陷阱的不良效果不会发动	75	A

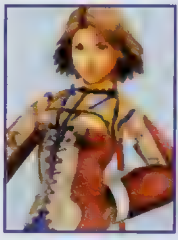


调教士

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
MP2倍防御	魔铳士	防御"MP2倍"状态	40	C
物理攻击力特训	战士	物理攻击力上升50	50	A
雷无效	黑魔导士	不会受到雷属性的伤害	30	A
渐渐回复HP（だんだんMP回复）	白魔导士、人偶士	一定回合内会自动回复HP	65	B
发现全部陷阱（全ワナみやぶる）	小偷	发现本层全部陷阱	75	A
死之宣告防御	侍、暗黑骑士	"死之宣告状态"无效	60	A

赌徒（ギャンブラー）

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
回避力特训	人偶士	回避力上升	50	C
防御诅咒	祭典士	防止道具被诅咒	40	C
发现附近的陷阱（近いワナみやぶる）	黑魔导士	发现周围八格范围的陷阱	50	B
缓慢防御（スロウ防御）	白魔导士	防御"防御状态"	55	C
商店盗取（ショップで盗む）	枪手、小偷	进入商店时有机会能盗取道具	75	C



人偶士（きぐるみ士）

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
隐藏商品（ショップに隐し）	祭典士	在商品中追加隐藏道具	60	A
发现敌人位置（敌の位置みやぶる）	道具士	能够知道身处层数的敌人位置	40	A
防御掉钱（ギルガード）	侍	金钱不会掉下	40	C
回避力特训	赌徒	回避力上升	50	C
伤害减少1/2（ダメージ1/2）	魔铳士、白魔导士	受到的损害变为50%	87	S
渐渐回复HP（だんだんMP回复）	调教士、白魔导士	一定回合内会自动回复HP	65	B

超能力少女（サイキッカー）

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
取得金钱2倍（ギル2倍）	祭典士	获得的金钱变成两倍	50	B
EXP变金钱（EXPをギルに）	枪手	将得到的EXP变成金钱	60	C
移动不能防御	战士	防御"移动不能状态"	40	C
濒死时提升力量（ピンチにパワフル）	侍	濒死时造成的攻击伤害变成两倍	45	C
正面无敌	狂战士、战士	不会受到从正面来的伤害，但是从其他位置来的伤害变成2倍	97	B
回避陷阱（ワナよけ）	歌姬、小偷	陷阱的不良效果不会发动	75	A

祭典士（お祭り士）

技能名称	组合职业	效果	必要AP	推荐度
打倒后变MP（倒すとMP回复）	枪手	每次打倒敌后会回复MP	75	S
暗黑防御	侍	防御"暗黑状态"	55	A
狂战士防御	小偷	防御"狂战士状态"	40	B
防御诅咒	赌徒	防止道具被诅咒	40	C
隐藏商品（ショップに隐し）	人偶士	在商品中追加隐藏道具	60	A
取得金钱2倍（キル2倍）	超能力少女	获得的金钱变成两倍	50	B

Character Samanosuke By © Fu Long Production,© CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED

● CAPCOM ● 2月26日发售预定 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量 379KB
● 6980日元 ● http://www.capcom.co.jp/onimusha/ ● 8M记忆卡 ,DUAL SHOCK 2

鬼武者 3
Text:店长 Design:苍刃

万众期待的年度PS2动作游戏王者——《鬼武者3》终于如期降临！作为"信长三部作"的完结篇，这款游戏在一定程度上体现出该系列的最终进化形态，同时也是CAPCOM制作的动作游戏优良的操作手感的综合体现！游戏故事架构庞大，登场敌人数目众多，冒险舞台也同样多姿多彩，而最重要的一点就是该游戏特别邀请到国际级的电影明星金城武和让·雷诺担任游戏中的两大主角明智左马介和雅克·布朗，使得该游戏除了拥有大批的玩家支持外，还能够吸引到更多的普通消费者的目光！

本期的《鬼武者3》攻略为一期完的流程攻略加隐藏要素说明，至于具体的故事情节部分将在以后的杂志中刊登出来，并希望广大玩家对此攻略提出宝贵的意见。

基础操作

十字键／左摇杆	角色移动
右摇杆	架构方向变更（按住R1时）
○键	调查，决定
×键	吸收魂
□键	普通攻击／按住后还可以蓄气
△键	使用"战术壳"
R1键	架构／按住后还可以蓄气
R2键	180度转向
R3键	鬼武者变身（吸收了5个紫魂之后）
R1＋○	使用弓箭／鬼萤跳跃
L1键	[illegible]
L2键	显示目前的位置（需要按住约2秒钟时间）
START键	显示管理画面
SELECT键	暂停游戏画面

游戏系统的基本说明

魂

当角色击倒敌人后，就会随机出现4种不同颜色的魂。每种魂都有不同的作用。至于每次出现的魂的数量，都会根据玩家选择的攻击方法或敌人种类而有所不同，在游戏中要想使魂出现的数目更多，用一闪是最快捷的方法。此外，还要留意众多敌人之中有一种只吸收魂与鬼力的幻魔（扎兰），如果让这种幻魔吸收到更多的魂之后再干掉它，就可以得到翻倍加成之后的魂量。

赤魂	用来强化武器、防具等
黄魂	用来回复体力
蓝魂	用来回复鬼力
紫魂	吸收了5个之后就可以变身为鬼武者

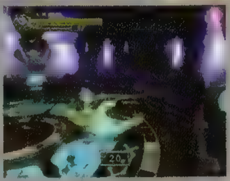
魂的吸收

当出现魂后，只要按住×键就可以将魂吸收到鬼之笼手之中。而吸收之后的结果，将会清楚地显示到魂量计上。魂量计，是在吸收赤魂时将它加算起来的，如果连续吸收的话还将得到额外奖赏的魂被加算入最终的显示结果上，以黄色数字表示出来。需要注意的是，画面中的魂将在一定时间经过之后而自动消失，而且在没有装备鬼之笼手的情况下，即使击倒敌人也不会出现魂的。除了左马介和雅克之外，米歇尔可以通过"吸魂手镯"来吸魂。

鬼战术的使用

在游戏中，左马介和雅克共有3种武器可以选择（不包括初代左马介拥有的那3种武器），每种武器都有不同的攻击招式和属性。使用鬼战术的时候需要消耗鬼力，而获得鬼力的方法是吸收蓝色的魂，这可以通过击倒敌人或在"回复之泉"处得到。但值得说明的是，使用鬼战术消耗的鬼力并不是固定不变的，在强化武器之后，武器的攻击力会上升，而随之使用鬼战术消耗的鬼力也将上升。在这种情况下，玩家可以通过鬼石来增加鬼力槽上限，或者装备紫羽织来减少鬼力的消耗量。

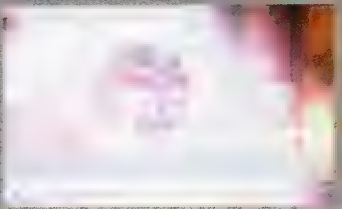
蓄力斩与鬼缚



当玩家装备了拥有属性的武器时，按住R1键不放便可进入蓄力攻击的准备阶段。当在蓄力状态下按□键，左马介可以用"蓄力斩"攻击敌人，而雅克则是发动可以把敌人捕捉过来的"鬼缚"，成功使出"鬼缚"后，按不同的按键还可以发动不同的攻击（□键连按为开枪射击；十字键或左摇杆＋□键可以把敌人投掷出去；按○键可以将敌人踢飞；按△键能够发动缚战术）。如果在强化画面中把鬼之笼手进行强化的话，就能使出威力更强的"蓄力斩"和"鬼缚"了。

鬼武者变身

当玩家使用的角色吸收了5个紫魂之后，只要按下R3键就能够变身成为鬼武者。变成鬼武者后，角色在一定的时间内进入无敌状态，可使出强力的攻击迅速地将敌人打倒。需要注意的是，变成鬼武者之后，体力槽就会切换成一条不断减少能量的特别能量槽。如果减为零的话，鬼武者状态就会自动解除，变回通常的角色状态。当鬼武者状态解除后，体力将会回复少许，大约占基本体力值的1/5左右。



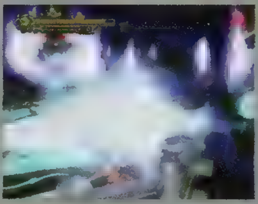
天狗宝箱

《鬼武者3》里面，除了一般宝箱，还有一种必须靠阿儿才能打开的"天狗宝箱"。当阿兜发现天狗宝箱后会提示玩家，在隐蔽的地方发现它之后按○键，阿儿会靠近宝箱，再按○键打开宝箱，阿儿会将宝箱中的道具带到主角面前，便可取得。天狗宝箱内通常放置了箭、草药、丸药等辅助道具，对战斗有很大帮助。

一闪系统

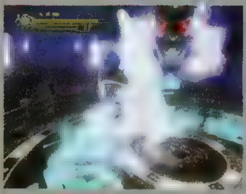
“《鬼武者》系列”中经典的必杀技就是“一闪”，从某种程度上来说，正是因为“一闪”的存在，才使得该系列成为众多著名动作游戏中具有独特魅力的作品。随着战斗系统的进化，本次新作中的“一闪”有了更多的衍变与种类，下面将作具体的说明。

一闪



在敌人攻击到角色前的一瞬间按□键攻击，可以给予敌人巨大的伤害，具有真正意义上“一击必杀”的效果，还可以得到大量的魂。但是敌人种类不同，招式自然也不同，而针对不同的招式，使用“一闪”的时机也将产生很大的差别，太早或太晚按键都不行，如果犹豫不决的话只能受到重创。所以说使用“一闪”是一种高风险高回报的必杀技。

连锁一闪



当一闪成立后，在效果光芒出现的瞬间以特定的节奏再按□键，角色便会自动移到目前位置邻近的敌人那里，继续施以一闪攻击。如果先蓄力至LV3阶段再发动一闪的话，那么就可以使连锁一闪达到7段，简直可以用“秒杀”敌人来形容！

弹一闪

在敌人攻击到角色前的一瞬间按L1键防御，再当敌人的攻击被弹反回去的一瞬间按□键攻击。比起一闪，弹一闪的使用条件比较宽松，因为只要弹反成功就有机会发动。就算最终弹一闪失败了，角色也会以防御的姿态来阻止敌人的攻击的，风险相对比较低。而且弹反的输入时间往往比一闪更多，使用成功率高。但某些高等幻魔或BOSS的招式是不可使用弹一闪的。

十连斩

控制左马介时，只要装备指定武器，在有效范围内按R1架构再按↑+□，便可于突刺发动后以特定节奏来按□键攻击(此时无需按↑了)，使十连斩成立，其发动后杀敌的爽快感非笔墨可以形容！但假如按键的节奏不符合系统设定，十连斩便会在中途停止。

时空传送

在游戏的中后期，有一个非常独特的系统设计，那就是“时空传送”。运用这个系统，游戏不仅有机地将剧情联系在一起，而且玩家也可以同时感受穿梭于日本战国与现代巴黎之间作战的乐趣。更具体地说，那就是利用时空传送装置的作用，让阿儿可以在日本战国与现代巴黎两个时代间自由穿梭，而玩家通过它就能够自由地选择操作左马介或是雅克。在过去(雅克方面)发生了的事，会影响到未来（左马介方面）的结果，可是未来却不会对过去产生任何影响。在特定的情况下，玩家需要不断切换操作这两名主角才能破解谜题，将游戏继续进展下去。

在时空传送画面中，可以看到一个特殊的菜单画面，具体解释如下：

预托（預ける）

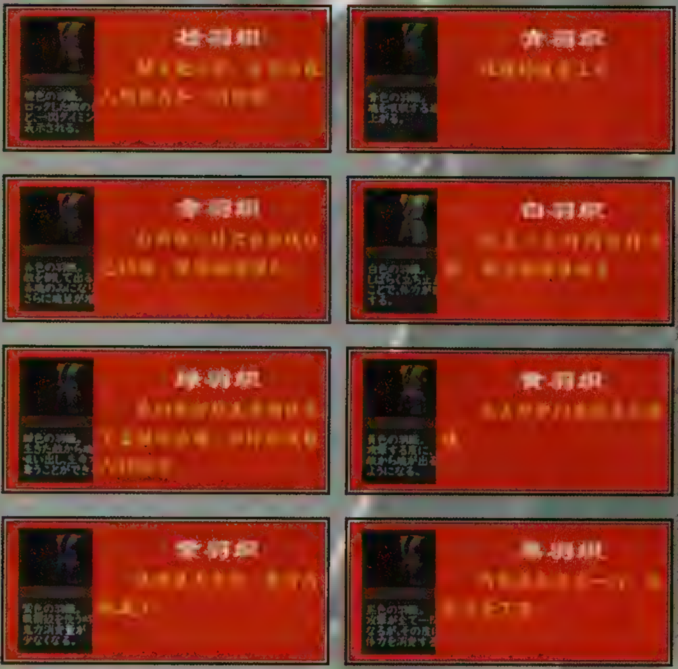
在玩家决定开始时空传送之前，选择了需要预托的道具就会放在阿儿的道具栏下，让她进入时空传送装置给另一边的角色。每次可预托的道具最多为4种。另外需要注意的是，并非所有的道具都是可以通过阿儿时空传送过去的，能够传送给另一位角色的道具均可在菜单中选到。当然，不传送道具的话也一样可以进行时空切换的。

羽织

阿儿可装备一种被称为“羽织”的装备品，装备后会提升左马介和雅克的能力。游戏中共分为8种羽织，青羽织可加快吸魂速度，装备黄羽织击中敌人时会飘出魂，装备白羽织站立不动便会自动回复体力。根据不同情况更换阿儿的羽织，可使战斗更加有利。羽织隐藏在地图上的不同位置，游戏时需要细心调查，切勿忘记取得羽织啊！

刚刚取得的羽织，是不可以立即装备上身的，需要注入指定数目的“木灵”后才能够装备。对于注入木灵的数目，各种羽织均有不同的要求，而木灵通常隐藏在可以破坏的物体内。

羽织效果说明一览表



羽织取得位置一览表

青羽织	比睿山・担堂迹右边的建筑物内
赤羽织	下水道・第二动力前，西边的尽头
白羽织	界之町・虎物商店的后门
绿羽织	巴黎圣母院
黄羽织	海底神殿（未来）・书写室
橙羽织	圣米歇尔山（过去）・修道院前通廊入口高处
紫羽织	圣米歇尔山（未来）・魔空空间03
黑羽织	在修练模式中完成一闪

修练

在游戏中，在破魔镜处除了可以进行像以往系列那样的记录与强化之外，还可以进行修练。进入修练后玩家可以在各个项目中进行选择，以提高战斗技巧与操作的熟练程度。

每种修练均分为初级、中级与上级3个层次，先由比较简单的初级开始，过关便可挑战中级，之后还有最难的上级。只要完全通过了某个单一项目，就能够取得道具作为奖励。除了共同项目外，两名主角还有自己独有的单人修练项目。游戏刚开始时能够选择的修练项目比较少，必须通过取得“鬼武道书”才能增加修练项目。

三位登场角色招式一览

明智左马介

招式名称	指令
通常斩	□（按数次之后为发动连续斩）
突刺	架构中↑+□
上段斩	架构中↑+□（锁定的敌人不够近的话就无法发动）
跑动斩	跑动中□
追打	敌人倒下时接近□
回旋踢	架构中↓+□
蓄力	按住R1，或者按住□不放（新的3种武器才可）
蓄力斩击LV1	蓄力LV1后按□（注1）
蓄力斩击LV2	蓄力LV2后按□（注1）
蓄力斩击LV3	蓄力LV3后按□（注1）
射箭	R1+○
十连斩	突刺命中后，以特定攻击节奏顺次按□（注2）
一闪	在敌人攻击命中前的一瞬间按□
连锁一闪	一闪命中后，以特定攻击节奏顺次按□
弹一闪	反弹成功后按□
战术壳——天	装备天双刃时按△
战术壳——空	装备空[illegible]时按△
战术壳——地	装备地[illegible]时按△
战术壳——鬼	鬼武者状态时按△
真鬼武者－升龙斩	真鬼武者状态中按△
真鬼武者－烈震斩	[illegible]

雅克·布朗

招式名称	指令		
通常斩	□（按数次之后为发动连续斩）		
突刺	架构中↑+□		
上段斩	架构中↑+□（锁定的敌人不够近的话就无法发动）		
跑动斩	跑动中□		
追打	敌人倒下时接近□		
脚踢	架构中↓+□×3		
上下斩	当锁定之敌处于一定高度或以上时按□；或R1+○		
蓄力	按住R1，或者按住□不放（新的3种武器才可）		
鬼缚LV1	蓄力LV1后按□（注1）		
鬼缚LV2	蓄力LV2后按□（注1）		
鬼缚LV3	蓄力LV3后按□（注1）		
鬼缚——枪击	鬼缚成功后按□		
鬼缚——投掷	鬼缚成功后按↑或↓+□		
鬼缚——脚踢	鬼缚成功后按○		
鬼缚——缚战术	鬼缚成功后按△		
鬼萤跳跃	靠近鬼萤时（颜色由黄变绿）R1+○		
鬼跳斩	在鬼萤移动时的降落地点附近，会向敌人自动发动		
投掷	在特定的设置物体附近按R1+○		
十连斩	突刺命中后，以特定攻击节奏顺次按□（注2）		
一闪	在敌人攻击命中前的一瞬间按□		
连锁一闪	一闪命中后，以特定攻击节奏顺次按□		
弹一闪	反弹成功后按□		
战术轮——炎	装备炎蛇剑时按△	战术轮——冰	装备冰碎球时按△
战术轮——雷	装备雷闪枪时按△	战术轮——鬼	鬼武者状态时按△

米歇尔

招式名称	指令
ASSAULT RIFLE 攻击	装备アサルトライフル时按□（R1+○优先锁定空中目标）
SPS15+S攻击	装备SPS15+S时按□（R1+○优先锁定空中目标）
SPS15+R攻击	装备SPS15+R时按□（R1+○优先锁定空中目标）
SPS15+G攻击	装备SPS15+G时按□（R1+○优先锁定空中目标）
向上突刺	架构中↑+□（锁定的敌人不够近的话就无法发动）

招式名称	指令
脚踢	架构中↓+□（锁定的敌人不够近的话就无法发动）
体撞	跑动中□
追打	敌人倒下时接近□
投掷手榴弹	△键（放开按键就能投掷出去）
一闪	在敌人攻击命中前的一瞬间按□
弹一闪	反弹成功后按□

鬼武者3流程攻略

时光匆匆地经过了九个年头。
被柳生十兵卫打倒的织田信长，如今以幻魔王的身份觉醒了，并将势力逐渐扩大。
感到这种危机的明智光秀，于是决定突袭目前信长身处的本能寺。
而信长为了扩充军势，便下令由幻魔界最强斗士加鲁刚多率领着幻魔战车军团向本能寺全速前进。
为了阻止它们与本能寺的信长军合流，明智左马介便只身潜入幻魔战车军团内部，并将之彻底摧毁……

本能寺

本能寺庭院

2004年5月8日，巴黎香榭丽舍大街上的人们惨遭灭顶之灾，法国陆军自卫队在奋力抵抗。36岁的DGSE（法国对外完全保障总管理局）第29SA（第29行动局）的所属队员雅克·布朗在接收到求救信号之后火速赶往出事地点。

另一方面，聚集在本能寺前的明智光秀军已经作好了突击的准备，而此时刚刚消灭了幻魔战车军团的左马介正好归队。明智光秀一声令下，著名的“本能寺之变”拉开帷幕……

本能寺本堂

左马介一路拼杀过去，来到本能寺本堂前可以分别从宝箱中取得本能寺地图与草药，并能在破魔镜前SAVE之后进入本堂内。

在本堂内终于与仇敌织田信长见面，话不投机半句多，左马介拉好架势准备迎接决战。信长身边的侍童森兰丸代替信长与左马介战斗。（注意，森兰丸本身没有体力值的设定，需要3次一闪成功后就能将其干掉）接着信长连续向左马介发射幻魔弹，并趁着左马介露出破绽的时候准备将其消灭。可是地面上突然出现一个逐渐变大的黑影，信长最终只能看着左马介被黑影吸走，彻底消失了……

凯旋门

市街地·大街

抵抗幻魔军的菲利浦小队寡不敌众，最后只剩下受伤的队长菲利浦被幻魔们逼到了死角。就在这个危急时刻，雅克赶到，消灭了部分幻魔，将菲利浦营救出来。但却仍然无法突破幻魔军的包围网。

市街地·小巷

在一条僻静的小巷中，左马介被传送到了这个正处在水深火热中的巴黎。苏醒过来的左马介打破木箱取得伤药，这时调查破魔镜可以发现多了“修练”这一选项。

市街地·大街

正当雅克与菲利浦用光了子弹，即将遭遇不测的时候，左马介突然出现，击退了幻魔的攻势。

但左马介与雅克语言不通，无法交流。正当左马介准备离开之时，雅克与菲利浦便被神秘的黑影包围，之后便消失得无影无踪了。

担心雅克去向的左马介这时突然发现了在凯旋门上站着的基鲁迪斯坦，它是幻魔界最高的科学家，曾经制造出无数的新种造魔，并改良过很多种类的幻魔，可以说是幻魔军中的首脑级人物。为了调查清楚事件的来龙去脉，左马介决定与它碰面。

凯旋门・下・光玉之间

通过市街地下的隧道，左马街来到了凯旋门下。在凯旋门正下方有两个宝箱，左边还有一个。从中分别可以取得定角之矢、凯旋门地图和伤药。之后调查凯旋门正下方有3堆圣火的地方，可以打开密道，进入光玉之间，调查发光的珠子，可以取得“天双刃”。该武器的特色是出招速度快，攻击时的间隙小，战术壳——天对付敌单体时威力强大。

凯旋门・下

回到地面，突然有人向左马介开枪，但那只是个警告。包围住左马介的是一名叫做米歇尔的女性，阶级为法国陆军中尉，在接受到紧急命令之后才来到这里的。而她一边指派着手下进入凯旋门内，一边查问左马介的身份。但由于语言不通的问题，她与左马介之间无法进行交流。就在这个时候凯旋门内传来惨叫声，米歇尔感觉到部下可能遭遇到不幸，于是自己冲了进去，左马介随即也跟了上去。

螺旋楼梯

米歇尔进入凯旋门内才发现她的部下都已经被杀死了，而突然出现的幻魔又偷袭得手，米歇尔面临非常危险的情况。好在左马介及时赶到，消灭了幻魔。将米歇尔抱到凯旋门外，左马介再次只身进行调查。在地上取得展览室钥匙（展示フロアの键）后，沿着螺旋楼梯向上走，消灭了数名幻魔之后，在展览室门前使用展览室钥匙，开门后进入其中。

资料展览室

在展览室内，可以拾到一本“宴之书”，在宝箱与解谜宝箱中可以分别取得伤药和力石（用来提升体力值上限，需要使用后才有效）。而且在与幻魔战斗的时候尽量靠近吸魂点，这样连续吸魂的话将会有加成率的。此外这里还有一个破魔镜。

凯旋门・顶层

来到凯旋门顶层的左马介终于见到了狂热的幻魔科学家基鲁迪斯坦。基鲁迪斯坦告诉左马介这里是距离日本战国时代500年之后的法国巴黎，并声称信长将在这片土地上进行新的计划。当左马介还想问些什么的时候，基鲁迪斯坦便叫出了它新发明的机械造魔对付左马介。在这场BOSS战中，需要注意机械造魔的所有攻击都是不可弹一闪的，击破它的外装甲可以出现不少的魂。战胜它之后，左马介的巴黎未来篇暂时告一段落，进入雅克的日本过去篇。

比睿山

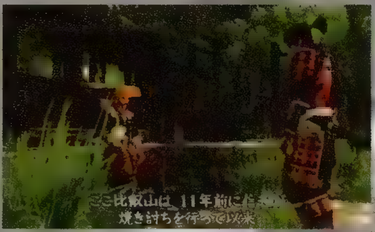
原生林

雅克苏醒过来后发现自己身处一个原始森林中，身边的菲利浦因为伤势过重而死去。伤心的雅克只好自己寻找出路。在破魔镜前保存记录之后，雅克刚走了不远，就听到小孩子的求救声，走进一看才发现自己的儿子亨利正面对着一个体形庞大的怪物。雅克不加思索地去救儿子，可是却被那个怪物一飞锤打了出去。就在这危机的情况下，雅克得到了鬼之笼手，并拥有了“鬼之鞭”作为武器，消灭那个怪物之后，终于将儿子解救出来。可是雅克没想到面前的儿子亨利竟然是个幻像，化作粉红色的光消失了……

正当雅克迷惑不解的时候，在他面前出现了鬼之一族的精灵，它将事件的起因告诉了雅克。原来幻魔已经出现在巴黎，而雅克身处在日本战国时代。再过10天，与雅克一样被鬼之一族选中的左马介将在本能寺与幻魔王信长决战，但单凭他一个人的力量是无法取胜的，鬼之一族希望雅克与左马介联手打倒信长。这样才可以让雅克返回到他的时代。接着鬼之一族的精灵把鸦天狗一族的阿儿介绍给雅克，虽然雅克并不愿意按照鬼之一族的精灵的说法去做，但目前也没有什么更好的方法了。

担堂迹

沿路消灭幻魔之后，雅克来到了担堂迹，在这里他与突然出现的，“本能寺之变”发生10天前的左马介见面了。由于此时不存在语言障碍了，雅克最终把自己的经历告诉了左马介，左马介在相信了雅克的话后也感到非常惊奇，接着左马介说最近这里的幻魔有异常的举动，为了进行彻底调查，两人为了各自的目的决定合作，雅克也明白只要将幻魔全部消灭自己才能回到2004年的巴黎。在担堂迹可以得到“鬼舞道书 鬼缚”、“草药”、“木灵”与“青羽织”。



白灵之沈

来到相轮塔，雅克与左马介决定分头行动。因为左边的路被幻魔植物挡住不能通过，所以雅克沿着山崖继续调查。在连续几个鬼萤跳跃之后，雅克来到了一个大瀑布前。在佛面像旁可以得到“比睿山地图”与“道宽之书”。而最后在宝箱中可取得“四方施之铜镜”，然后返回相轮塔。

山门迹

回到相轮塔前，将“四方施之铜镜”放到相轮塔上后，就可以得到新武器“炎蛇剑”。该武器为炎属性，尽管外型是一把剑，但其实也可以当作鞭子来使用，战术轮——炎对敌单体伤害巨大。接着需要回到与左马介见面之前的原生林中，有一处被幻魔植物封锁的地方，这次可以用炎蛇剑将其消灭干净了，之后打开宝箱得到“山门之键”。再次回到相轮塔，这次走左边的路，一样需要用炎蛇剑将幻魔植物消灭才能前进，最后到达山门迹，与左马介再次碰面。利用“山门之键”打开山门后，可以将幻魔消灭后利用出现的鬼萤，使用鬼萤跳跃得到“作战指令之书”。然后在宝箱和木箱中分别取得丸药和木灵，最终进入琉璃堂。

琉璃堂

在琉璃堂前打开解谜宝箱得到力石，之后在琉璃堂内与森兰丸碰面。森兰丸告诉左马介，信长已经得知明智光秀企图谋反的事情，并且派出马塞罗斯・极杀掉雅克与左马介，之后便转身离开了。左马介立即追森兰丸去了，留下雅克与马塞罗斯・极战斗。需要注意的是，在这场BOSS战中，要充分利用到鬼萤跳跃，这样才能够有效回避马塞罗斯・极对地面的大范围攻击。战胜之后，阿儿希望将雅克平安的消息带给他的儿子亨利，于是就利用穿越时空的能力消失了，雅克独自留下来等待消息。

下水道

下水路・第一区

剧情转回到左马介这一边。米歇尔终于从昏迷中清醒过来，与左马介见面之后，又见到了穿越时空而来的神奇的阿儿。克服语言障碍后，米歇尔和左马介终于明白了现在的处境，而米歇尔也表明自己是雅克的情人。谈话之后接到从下水道中传出的求救信号，在进行过一番道具回收后，米歇尔带领左马介进入下水道调查。在之前来过的隧道内，在地上拾到“下水区之键”（下水エリアの键），然后打开通往下水道的门。

第二动力前

沿下水道进入制御室，进行搜索时发现了一个开关，开启后房间亮了起来。之后来到下水道连接桥处，按下按钮到达另一端，还可以在宝箱中取得“下水道地图”。在第二动力前，发现了木灵之后还可以死角处的宝箱内得到赤羽织。用箭去射墙上的袋状物，可以得到药草。从中央楼梯往上走，在桌子上取得“作业员备忘录”，在栏杆左上方的袋状物中藏有木灵，接着在栏杆旁找到“鬼武道书 溜め斩り”。回到下层，中央的门需要密码才能打开，密码提示就在“作业员备忘录”中，3个数字分别代表着第一制御室内的“椅子数”、“收音机数”和“荧光屏数”，正确密码就是“314”。通过该门之后可以找到一个解谜宝箱，打开后得到鬼石。由楼梯来到下水道内，向下方一直走，右边有楼梯，上去之后能够取得“铁把手”（鉄のハンドル）。回到第二动力前，到上层在机械前使用铁把手，可以把铁闸门打开，进去之后按下控制台上的按钮，可以使下水道内的电力恢复供给。从东面的门出去后，走到桥边按下按钮，就可以到达对面，继续前进了。

下水道・第二区

沿楼梯到水道中，然后继续前进。从旁边的楼梯回到上层之后，发现一个只能由米歇尔才能打开的军备箱，可以先不去管它。只要斩断连接着大圆球的

钢质绳索，大圆球就会掉下去，清除开下水道内的堵塞物。回到水道中，米歇尔再次接收到队员的求救信号，于是左马介一边掩护米歇尔一边帮忙推动大圆球。进入下水道·第三区之后，沿路途中左边将有一个梯子，上去之后打开宝箱可以取得鬼药。

下水道·第四区

沿着梯子到上层，如果赶到及时的话，能够从士兵手中得到小钥匙（小さい键），取得后可在之前的梯子附近用小钥匙打开铁闸门，取得其中的力石。来晚了，士兵就会被幻魔杀死。如果返回水道，将大圆球推到尽头的话，还将发现珍贵的秘药。最后爬上出口处的梯子离开。

从下水道上来之后，左马介面前出现的那座庄严的建筑物就是巴黎圣母院，这是电话铃声响起，原来是从左马介之前拾到的那个手机中传出来的。接听电话之后才知道是雅克的儿子亨利打来的，为了确认亨利平安，米歇尔打算到雅克的家中看望亨利。见到亨利之后，左马介的出现让亨利惶恐不安，在经过了一番解释之后，接受新事物能力很强的亨利了解到了父亲雅克的处境。为了给雅克报平安，阿儿回到了日本战国时代。

界之町

商店内

听到儿子平安的消息，一直在琉璃堂焦急等待的雅克终于安下心来。他现在要做的事情就是找到回去的办法。这时一个木箱内传出声音，打开后发现竟然是现代人用的手表！而这个时候左马介也回来了，看木箱上的标记知道是来自泉州界的东西，于是两人前往界之町调查。

进入界之町，雅克与左马介分头展开调查。在大街上，除了商店前的虎头可以破坏，得到木灵外，还可以打破“虎”字布旁边的壶，放出鬼萤，之后爬上大街左边的梯子，取得宝箱中的“界之町地图”。然后利用鬼萤跳跃取得沙滩上解谜宝箱内的鬼石。

进入商店内，将门边的杂物打破可以得到两个木灵，在里面还可以发现文书“十兵卫之风闻”，打开天狗宝箱能取得鬼药。和店主交谈，他却很神秘地什么也不肯说，并让雅克赶快离开。

锻冶屋

回到大街上，看到一个小孩子对着一个发光的罐子出神，上前打听之后得知这个小孩子想吃甜的东西。雅克转入内街之后，与西瓜小贩交换，用手表换来了西瓜。再回到大街上，将西瓜给那个孩子后，罐子内的鬼萤就会飞出来。跳到商店屋上，通过天窗进入其中。偷听店主和工人的谈话之后，才了解到有一艘南蛮（日本人口中的外国）来的船即将靠岸了。之后在店内可以取得“锻冶屋之键”。如果从商店后门出去的话，可以在宝箱内得到“白羽织”。

离开商店后发现幻魔大批出现，一路厮杀至锻冶屋，入内可以得到“雷闪枪”。这个武器的普通攻击范围广，战术轮——雷具有带属性的小范围攻击力，很实用。

埠头

来到港口，先搜罗一番可得到的道具之后，来到一个有“雷属性封印”的屋子前，要装备雷闪枪才能进入其中。在屋内可以得到“秀吉之风闻”与“时空研究书·壹”。出来之后与左马介会合。再次回到港口的时候，一个幻魔将刚才挡路的木箱打破了，干掉它之后就能够来到埠头了。

刚到埠头，果然有一艘大船在这里卸货。这时雅克竟然发现了一辆和自己使用的完全一样的摩托车停在这里。正当雅克感觉奇怪的时候，德川家的家臣本多平八郎忠胜出现。由于德川家与信长结盟，所以左马介就是他的敌人，于是平八向左马介挑战。

战胜他之后，平八暂时离去。而这个时候那艘货船刚刚离开埠头，不甘心的雅克决定骑着摩托车赶上去，可惜发现车上并没有插着钥匙。感应到爸爸需要帮助的亨利最终让阿儿通过时空传送的方法，将钥匙送给了雅克。雅克为了早日见到儿子，用特技人都不能完成的一系列高难度动作登上了货船。

操舵室

刚上船就发现这里也有幻魔存在，消灭干净后，可以利用鬼萤跳跃找到解谜宝箱，得到力石。

进入船舱内，往下层走，打破一幅基鲁迪斯坦的画像之后可以找到宝箱。打开宝箱，有一个奇异的怨念实体出现，连续攻击它10次之后，可以取得它掉落下来的“操舵室之键”。在操舵室内有“航海日志”与一个解谜宝箱，里面是“替身木扎”。在吸魂点吸完魂之后离开操舵室，突然船身剧烈地晃动起来，之后便沉入了海底。毫无惧色的雅克预感到这并不是危机，阿儿也表示他们目前正向着幻魔的据点前进。为了向儿子道谢，并拜托米歇尔照顾好亨利，阿儿带着雅克的口信返回未来世界的巴黎。

巴黎圣母院

巴黎圣母院

阿儿回到左马介这一边，将雅克托付给她的话告诉了大家。可就在这个时候，一个奇怪的电话打了过来，左马介接听之后才知道是基鲁迪斯坦打来的，它说要让左马介到巴黎圣母院来，并给左马介看一些有趣的东西。左马介让米歇尔陪伴着亨利，自己独自前往巴黎圣母院。

在圣母院前可以得到不少好道具，但要进去的话就需要将天双刃强化至LV2才行。

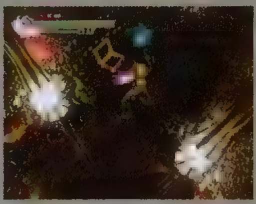
入内后还可以找到不少的好道具，最后在黄白色的台子旁，将壶罐打碎可以发现一个红色的键，按动它能够使台子升高，而一个秘密通道的入口也出现在了左马介的面前。

冥界廊

进入秘密通道后，到达地下层的房间。注意上方有不少的袋状物可以用箭射下来，得到木灵和草药。接着来到斩首回廊，顺着刀刃的方向前进，当发现一个骷髅头状的按钮之后，按动它就可以打开之前在该层经过的门，这时的回转刀刃也停了下来。沿路打开一个解谜宝箱后得到鬼石，之后进入刚才打开的门，来到冥界廊。在分叉路口处，攻击雕像下发光的部分，可以从中得到“暗吸之书”。留意这里也有不少袋状物，射下来后可以得到“草药”、“寺院地图”以及两个“木灵”。

断胴回廊

左马介再次回到巴黎圣母院内，发现这里的女神像被暗气所包围。在每座女神像前都有4组圣灯，亮起的数目从1到4不等。这个时候只要按照从1到4的顺序，在女神像前用吸魂的方法，就可以利用“暗吸之书”的力量将暗气吸走，这样就能够让女神像回复圣光。最后在大堂左边石像的口中得到“空牙刀”。这个武器攻击范围广，威力大，但攻击间隙比较明显，战术壳——空为一定范围内的斩击。



再次经斩首回廊到达冥界廊，在尽头处装备“空牙刀”进入断胴回廊。注意断胴回廊内的刀刃是不会停止的，在回廊内可以得到“绳梯”（绳ばしご），并从解谜宝箱中得到“替身像”。之后需要再次回到冥界廊，这次在分叉路口处往右走，到达尽头后，使用“绳梯”来到下层，打开宝箱之后就能得到“金骷髅头”了。最终又返回断胴回廊，给破魔镜旁的门装上“金骷髅头”，就可进入传送之间了。

传送之间

在传送之间内，左马介终于见到了基鲁迪斯坦。基鲁迪斯坦声称自己所站的位置正是它新发明的“时空扭曲装置”，如果这个装置研究成功的话，信长以及大量的幻魔都可以通过该装置来到巴黎，将未来世界彻底消灭。左马介当然不能容忍它这样做，可是因为基鲁迪斯坦早有准备，两个新种幻魔突然出现，而基鲁迪斯坦也狂笑着离去。好不容易将两个新种幻魔消灭之后，左马介为了追踪基鲁迪斯坦，毅然站在“时空扭曲装置”上，将自己传送往不知名的地方……

海底神殿

水底之间·未来

通过“时空扭曲装置”，左马介被带到了海底神殿，而阿儿也认出了在左

马介身旁的船就是在500年前的日本雅克所搭乘的那艘南蛮船。此时阿儿感觉到时空正在被扭曲，她已经不能再进行时空转移了。最后在船尾取得鬼药之后，左马介进入了水底之间。

在水底之间内，左马介发现了破魔镜旁边的新式装置。在看过一旁宝箱内的“时空传送之书”后，左马介才知道这原来就是一个时空传送装置，可以让阿儿携带道具自由穿梭于过去与未来之间，将自己和雅克紧密地联系在一起。中央的高台旁有3个着火台，分别为黄色、蓝色和红色。将黄色着火台上的“黄龙之盘”取下来，让阿儿通过时空传送装置带给雅克。

知识之间

在南蛮船内等待消息的雅克终于又见到了阿儿，并了解到左马介此时也在于他身处的位置完全相同的地点，只是从时间上讲差了500年，真有趣！离开南蛮船进入水底之间，将“黄龙之盘”放到黄色着火台上后，就可以经与之对应的东面的门进入船着场制御室了，利用鬼萤跳跃再进入飞行机关研究室后可以取得“鬼武道书·一闪”，并能从宝箱中取得“古石盘”与“时空研究书·贰”。就在这个时候，森兰丸突然出现，并表明基鲁迪斯坦就是在这里制造“时空转移装置”的。当雅克向他追问的时候，他已经消失了。接着雅克利用房间内的升降机，来到了位于上层的知识之间。

在知识之间的地上，从宝箱中得到“海底神殿地图”。然后调查书架后发现缺少的那块石板正是刚才得到的“古石盘”。将“古石盘”放上去之后还需要做一道数学题，正确的排列是“4×5+3+1−2=22”。接着雅克就发现书架在降下之后出现了新的道路。但面前的路被属性封印封住了，雅克打开右边的宝箱，出现鬼萤，然后通过鬼萤跳跃来到上层，最终在上层的宝箱内找到了“龙之左角”。

返回下层的飞行机关研究室，消灭了强力幻魔——暗傀儡之后，终于回到船着场制御室，将“龙之左角”插入龙头雕像之后，下层的水就被抽走，之后可以返回水底之间，并让阿儿通过时空传送装置切换到左马介那一边。

动力室仓库

接着左马介去飞行机关研究室，因为之前雅克在过去已经使船着场制御室内的水被抽走了，所以现在左马介就能够顺利通过了，在楼梯后方的宝箱中可以取得秘药。到达飞行机关研究室后，可以在里面找到“青龙之盘”。可此时那个可恶的基鲁迪斯坦再次出现，为了彻底铲除左马介，它将幻魔化的森兰丸推向了与左马介决战的战场。增强了势力的森兰丸异常灵活，而且攻击力明显上升，但最终还是败在了左马介的手下。

之后左马介返回水底之间，用传送装置将“青龙之盘”送给雅克。雅克走到中央的高台上，将“青龙之盘”放在蓝色的着火台上，这样就可以把西边相应的门打开了。进入后经过水流廊来到动力室。利用房间内的升降机到达下层的动力室仓库，但挡路的木箱由于硬度高，雅克的武器是不能将之破坏的。但在隐藏的天狗宝箱内可以取得“集魂之矢”。

动力机关内部

返回动力室，从楼梯上的门到达船着场。接着使用鬼萤跳跃跳到上方，能够在拐角处找到一个解谜宝箱，可以从中得到鬼石。在地上发现3只鬼萤，只要走进它们就可以让它们飞起来。再次利用鬼萤跳跃跳到对面，在祭坛处能够取得雅克的第3种新武器“冰碎球”。这种武器属于冰属性，战术轮——冰具有大范围冻结敌人的作用，相当实用。但普通攻击的速度慢，在被包围的时候，最好不要使用它。

跟着又返回动力室，原来通往动力机关内部的冰属性封印，现在可以在装备“冰碎球”的情况下进入了。来到这里后，发现转动的机械速度相当快，用一般的方法根本无法通过，而地上的鬼萤也因为没有了翅膀而无法飞起来。于是，雅克只好回到水底之间，将阿儿传送到左马介那边。

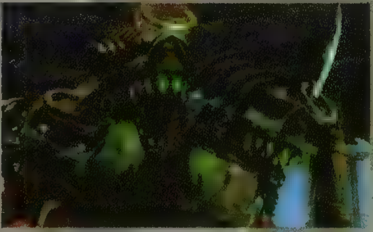
当左马介经过西边的门进入水流廊后，在跑过拐角的位置时，玻璃墙突然破裂，海水疯狂涌入。这是个即死的机关，左马介必须用最快的速度到达动力室才能幸免遇难。在动力室内可以取得“鬼武道书·连锁一闪”和“海底神殿地图”。沿楼梯上的出口到达船着场，将原有的雅克不能破坏的木箱打破之后能够得到木灵，并在地上拾到“龙之右角”。回到动力室后，在通向水流廊的门旁边有一个龙头雕像，将“龙之右角”放上去后，水流廊内的积水就会被排干净了。之后进入动力机关内部，可以在里面“鬼萤之羽根”。马上返回“水底之间”，将“鬼萤之羽根”传送给雅克。

雅克在得到了“鬼萤之羽根”后打算立刻回到动力机关内部，但没想到西边的门竟然被暗气所包围，无法进入。（注意，具有吸收暗气作用的“暗吸之书”是无法进行时空转移的）于是雅克只好进入停泊着南蛮船的船着场。来到船上之后，连续利用鬼萤跳跃可以到达上层，之后就能从另一条路线到达动力室了。继续走进动力室内部，把“鬼萤之羽根”装在没有翅膀的鬼萤上，这样就可以利用鬼萤跳跃回避动力室内部的机关了。取得“动力结晶”后，动力室内部的所有机器都会停下来。当回到动力室的时候，雅克竟然看到平八正在和幻魔进行战斗，但他只笑了笑并没有说什么，之后就扬长而去了。最后回到水底之间，将“动力结晶”传送给左马介。

得到“动力结晶”的左马介来到西边的门前，将暗气吸走之后，先后经过水流廊和动力室来到动力室内部。将“动力结晶”再次放回到动力机器上后，所有的机器便慢慢恢复了运转。但由于运转速度有限，只要小心一点通过就没有问题。之后回到动力室发现升降机可以运作了，左马介搭乘升降机来到了动力室仓库，破坏木箱之后能够取得木灵，并在祭坛处得到左马介的第3把新武器“地轰斧”。这把武器的攻击力相当高，而且范围广，战术壳——地更是具有无差别的全屏地面攻击效果，值得重点强化。弱点仍然是速度慢，攻击间隙较大。

竭见之间

回到水底之间，进入东面的门，之后一直来到飞行机关研究室。利用升降机到达知识之间，装备“地轰斧”进入具有地属性封印的门（门左边有一个魔空空间入口）后，在书写室内可以取得“神殿之书”、“黄羽织”和“赤龙之盘”。返回水底之间，将“赤龙之盘”通过时空传送交给雅克。



当雅克得到“赤龙之盘”后，将它放在红色着火台上，这样北面相应的门就可以打开了。进入之后走到尽头打开竭见之间的大门，里面竟然是守护着鬼之一族遗产的巨大怪兽加杜鲁多，一场死战在所难免。

击败这个恐怖的怪兽之后，它便自动石化了。但因为刚才的恶战，导致竭见之间内的玻璃墙破裂，大量的海水再次涌入。雅克和阿儿于是急忙从另一条路逃生。最终终于到达了停着一辆幻魔列车的月台，上车之后就能够逃离海底神殿了。在列车上，雅克仍然担心着儿子亨利，但不知不觉间已经感到有些疲惫了，于是他让阿儿回到左马介身边，自己好休息一下……

阿儿与左马介碰面之后，也向着竭见之间进发。可是令人意外的是，在竭见之间内又见到了幻魔化的森兰丸，而这次森兰丸并没有出手和左马介再战，而用事先准备好的陷阱将左马介抓住了，使之不能行动，并传送到另一个地方……

布伦动物园

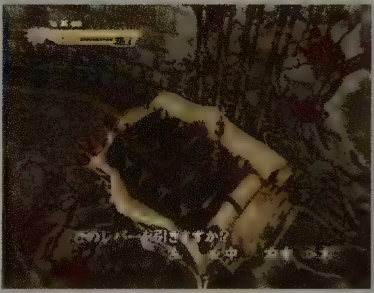
传送之间

留守在雅克家中的米歇尔和亨利都在为雅克和左马介担心，但似乎两个人之间的关系并不太好。终于坐不住了的亨利在摆脱了米歇尔阻拦的情况下去寻找左马介。米歇尔一直追到巴黎圣母院前。在进入巴黎圣母院之前，可以先到下水道中取得榴弹发射枪——SPS15+G。这种武器的攻击力相当高，而且射程比较远，对付一般的幻魔没有任何问题。之后返回巴黎圣母院前广场，进入左边的园子可以在宝箱中得到“吸魂手镯”（吸魂のブレスレット），有了这个米歇尔也可以吸魂了。

进入圣母院之后沿左马介之前走过的路直接前往传送之间，在干掉两个强劲的幻魔之后，可以在书架上取得“巴黎报告书”，而就在这个时候阿儿出现了，两人交换了信息之后，米歇尔预感到左马介和亨利就在报告书内写的布伦动物园内。

熊猫舍

到达动物园后，可以分别在西边楼梯和垃圾桶中找到急救箱和木灵，此外还可以在东边可以捡到“动物园传单”和西边军备箱内的手榴弹。



向西走到动物园西区，取得若干道具之后便可以进入室内动物舍了。由于舍内环境十分暗，必须小心幻魔的伏击。在室内发现有空属性的门，但显然米歇尔无法进入，只好从另一个门离开。

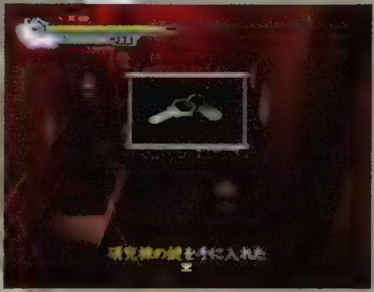
到了动物园西区的另一边，分别可以从宝箱和垃圾桶中取得急救箱和木灵，并在地上拾到“动物园地图”，之后从侧门进入熊猫舍。在舍内的上层外围可以找到木灵与“造魔之书・上”。沿着梯子来到下层，可以看到有一个4支摇杆的控制台，其中拉动“左中”和“右”的摇杆，可以得到“观光船钥匙”（クルーズボート）和新武器“SPS15＋R”。而如果拉动其余两个摇杆的话，则会出现造魔。得到“观光船钥匙”之后就可以离开了。

研究大楼・地下室

回到动物园东区，再向东走，沿着楼梯可以来到停泊着观光船的埠头，上船之后在控制台上使用“观光船钥匙”，就可以使观光船开动了。在船上，阿儿从米歇尔的口中得知亨利的母亲是因为保护他而死的，亨利一直因为这件事而自责，并不希望有新的母亲去代替他的亲生母亲，这就是导致亨利对米歇尔冷淡的原因。船靠岸之后，米歇尔来到了动物园的研究大楼内，虽然有不少幻魔把守在这里，但仍然不能阻挡米歇尔营救亨利的决心。注意在研究大楼内的墙壁和楼梯上也有那些袋状物，射下来之后可以得到木灵。

进入地下室之后，终于找到了左马介和亨利。接着启动墙上亮红灯的开关，便能够打开牢笼，救出左马介和亨利了。但万万没有想到，这个时候基鲁迪斯坦突然出现，将米歇尔与亨利抓走，并在消失之后叫嚣着要将他们改造成幻魔。情况紧急，左马介立即开始查找他俩的下落。

手术室



在研究大楼内四处调查，在地上拾到了米歇尔遗留下来的“吸魂手镯”，接着只发现研究室是最值得怀疑的地方，可惜没有钥匙不能进入。于是左马介只好暂时离开，乘观光船来到动物园东区，然后走到西区的室内动物舍，那里有个被LV2空属性封印的门，只要装备了LV2或以上等级的“空牙刀”就可以进入其中了，在里面终于找到了“研究栋之键”。之后乘船再次返回研究大楼，有了钥匙之后就能进入研究室了。在研究室内可以找到“造魔之书・下”和“鬼武道书・十连斩”，在解谜宝箱中还可以得到鬼石。之后可以进入最里面的手术室了。

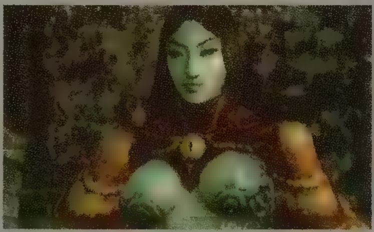
走进手术室，发现基鲁迪斯坦已经将米歇尔和亨利绑在手术台上了。见到左马介前来，基鲁迪斯坦先把自己的“实验材料”安置好，这次决定亲自对付左马介。注意基鲁迪斯坦会在临死之前发动“死亡倒流”，地面上会因此出现一个大黑洞，如果左马介不能逃离这个范围的话，时间将会倒流，这样基鲁迪斯坦会恢复50%的体力。如果回避成功，就可以马上将其解决掉。但基鲁迪斯坦在临死之前说出“时空扭曲装置”已经完成了，并狂笑着走进地狱……

成功救出米歇尔和亨利，但这3个人都感觉到危机已经迫近，并没有丝毫开心的感觉。在手术室内米歇尔发现了一张地图，上面表示的是圣米歇尔山，并且一旁有类似设计图的说明，因此大家猜测“时空扭曲装置”有可能就在那里，所以左马介有了新的目标。

圣米歇尔山

幻魔列车终着场

米歇尔开车带领着左马介、阿儿和亨利赶往圣米歇尔山，在路上通过阿儿的帮助，看到亲生母亲幻像的亨利终于打开心结，不再埋怨自己了，米歇尔因此而感到高兴。来到圣米歇尔山后，左马介让米歇尔和亨利留在外面，自己带着阿儿进入圣米歇尔山。可是进入之后才发现，所有的通道都被封死了，因此只好通过时空传送装置将阿儿传送到雅克那边。



雅克乘坐的幻魔列车终于抵达了终点，而目的地竟然就是圣米歇尔山，刚开始时雅克还以为自己回到了故乡，可是阿儿提醒他只是到了500年前的圣米歇尔山。下车之后，没想到又遇上了平八，正当平八想说些什么的时候，有个女幻魔突然出现，而此时平八不容分说就和雅克打了起来。难分胜负的战斗只持续了一会儿，那个高高在上的女幻魔就落了下来，可能是她也想加入战斗吧。可当她要求平八继续攻击雅克的时候，平八则说出自己并不是那种任人指使的人，于是便离开了。那个女幻魔便愤怒地追了上去。

修道院前

留下来的雅克继续调查，干掉了几只幻魔之后发现有鬼萤出现，于是利用鬼萤跳跃来到上层，进入室内之后在宝箱中得到了“圣米歇尔山的地图”。之后来到这个室内的中央位置，发现有一个鬼力回复泉，而四周的柱子上有4个火把，使用“炎蛇剑”的战术轮——炎可以将4支火把点燃，接着就发现正前方上下移动的铁闸门会停下来。只要掌握点火把的好时机，就可以很容易地破解这个动态谜题。要求是雅克可以从铁闸门的下面进入，取得里面宝箱中的“大门之键”。

从另一边的出口离开，然后利用鬼萤跳跃来到修道院前。如果能够成功解救出奴隶，可以得到草药。之后利用时空传送装置，就可以把“大门之键”送到左马介的手上了。

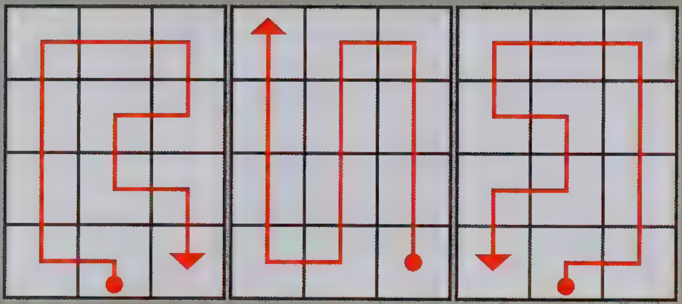
地面通路

左马介得到“大门之键”后，就可以来到圣米歇尔山的大门前，使用“大门之键”开门后，进入修道院前通廊入口。消灭完敌人后可以分别在垃圾桶和宝箱内找到木灵和“圣米歇尔山的地图”。接着再进入修道院通廊，沿路一直走到尽头，消灭造魔植物后，从后面的宝箱中可以得到“太阳之纹”。

之后原路返回到地面通路，在街道左边的拐角内，有太阳印的铁闸门前使用“太阳之纹”，进入之后可以在拐角处的解谜宝箱内取得力石，旁边的垃圾桶内有木灵。沿路一直走，在尽头处可以得到“赤目石”，最后返回地面通路，将“赤目石”传送给雅克。

时空扭曲研究室

得到“赤目石”的雅克从侧门进入修道院通廊，在门旁边有一个动物头像，将“赤目石”放在动物头像上，旁边的石板就会打开，上面刻有“星星”、“太阳”、“月亮”的图案。这个时候只要依照着“星星”、“太阳”、“月亮”这个顺序，将石板踩上3遍之后，就可以使前方的路面升起来。如果在踩石板的过程中超过了时限或者中途踩错的话，石板就会合上，同时雅克会被撞伤。3种踩石板的路线见下图：



尽管有了新的道路，但雅克仍然不能通过。将阿儿传送到左马介那一边后，左马介再次来到修道院通廊的时候，由于路面升起，所以就可以进入右边的时空扭曲研究室了。在研究室内可以取得“时空研究书・四”。可就在这个时候地面上突然出现黑洞，左马介走上去后就会被传送到不可思议的时空中的凯旋门下。

修道院通廊

与之前的凯旋门内结构一样，左马介一直杀到凯旋门顶层之后，可以在宝箱中取得“赤之键”，之后再通过时空传送出口就可以回到研究室了。离开研究

室沿着修道院通廊一直往上走，右边有个房间可以通往魔空空间。接着再次通过时空转移装置将“赤之键”交给雅克后，雅克会沿着修道院通廊直走，将木箱打破放出鬼萤，并来到修道院通廊的中间位置，然后再借助鬼萤跳跃来到上层，并利用另一个鬼萤到达下面的一条隐秘通道。消灭造魔植物后，可以在后面的宝箱中得到力石。最后利用“赤之键”打开一旁红色的门，就可以进入苦役之间了。

储存库

在苦役之间内，雅克偷偷地发现之前见到的那个女幻魔正在逼迫着奴隶工作。当她离开之后，雅克便呼唤那些奴隶赶快逃走，在取得宝箱内丸药后，正当雅克要离开的时候，平八突然再次出现，不过这次平八给了雅克一把“三角之键”，并没有和他发生战斗。回到修道院通廊，成功解救两名面临危险的奴隶的话可以得到草药和鬼药。之后经过修道院通廊最底层的门，到达修道院通廊入口的时候，再救一名奴隶就还可以获得草药。打破木箱后放出鬼萤，使用鬼萤跳跃可以在高处找到“橙羽织”。

之后回到修道院前，再次营救奴隶得到鬼药。接着使用鬼萤跳跃经回转庭院到达最初的幻魔列车终着场。用“三角之键”打开那里的储存库的门，发现里面还有几个奴隶躲藏在这里。等他们四散奔逃之后，可以找到“幻魔植物之苗”。回到幻魔列车终着场，发现墙边有一排空着的花圃，只要把“幻魔植物之苗”种植在有植物生长的花圃旁边后，就可以回到修道院前，使阿儿通过时空传送装置回到左马介那边。

山之门前

由于经过近500年的生长，此时左马介可以沿着已经爬到修道院墙外的幻魔植物下去，到达幻魔列车终着场。取得一些道具之后进入储藏库，除了可以再找到两个木灵之外，还能取得“铁齿轮”和“法国人的手记”。然后再顺着幻魔植物爬回到修道院前，利用时空传送装置将“铁齿轮”交给雅克。

得到“铁齿轮”的雅克将它装配在修道院正门左边的齿轮组中，之后拉动门右边的摇杆，就可以进入修道院了。在修道院内的宝箱中可以得到秘药，并在地上拾到“皮卡丹娜之日记”（皮卡丹娜就是那个女幻魔的名字）。之后经侧面的门沿着楼梯一直走到底层，进入一个暗室之后，才发现门被锁了起来，同时有大量的毒气喷出，雅克这才意识到自己走进了陷阱之中。

在圣米歇尔山外等待消息的亨利突然意识到父亲遇到了危险，于是在米歇尔的保护下不顾一切地闯入了圣米歇尔山。在入口处，米歇尔可以再次取得一个“吸魂手镯”（吸魂のブレスレット），然后沿着地面通路一直来到修道院通廊入口，如果之前没有取得SPS15＋G的话，可以在入口门前左边的军备箱中得到。经修道院通廊来到修道院前，终于见到了左马介。而这个时候阿儿突然出现，表明雅克确实处在非常危险的情况下。拾起米歇尔留下的“吸魂手镯”，使用后可以得到米歇尔刚才吸收的魂。接着左马介进入修道院之后，在里面取得“时空研究书·五”，然后一样由侧门进入楼梯通路。到达最底层后，聪明的亨利很快就把密码锁解开了，然后用心灵感应的方式将密码告诉雅克（由于这是一个考记忆力的谜题，因此如果怕记不住的话，可以准备好纸笔记录）。密码输入一共有5组，在计时时间内完成才能救出雅克。整组的密码为（如果是其他难度的话，密码与下面提供的是不一样的）：

第1次	↑↓△
第2次	↑↓△×○
第3次	↑↓△×○↓↑
第4次	↑↓△×○↓↑□←×
第5次	↑↓△×○↓↑□←××→

救出雅克之后，左马介等人回到修道院内，这时大屏幕上出现了幻魔森兰丸的影像，他猖狂地表示“时空扭曲装置”已经要启动了，整个未来世界将面临巨大的危机，而米歇尔认出森兰丸背后的建筑物就是巴黎铁塔，可见“时空扭曲装置”应该就在那里。可是就在这个时候，森兰丸引爆了设在修道院内的装置，使修道院内发生了大爆炸。左马介立即掩护着米歇尔她们撤离。在撤离的过程中，又出现了不少幻魔拦路。左马介要求米歇尔带着亨利快走，自己留在后面杀敌。

当米歇尔和亨利来到圣米歇尔山前时，有一座巨型的岩石突然崩裂，从里面出来的竟然是曾经被雅克击败过的守护兽加杜鲁多，它经过500年的沉睡后又复活了！为了保护亨利，米歇尔不幸负伤，就在这个危机时刻，左马介终于冲杀出来，但又要面对这个强劲的怪物。一场苦战之后，好不容易才把守护兽加杜鲁多击败，但眼下还不能放松，唤醒米歇尔之后，亨利终于认同了这个肯为他牺牲的女人作自己的新妈妈。最后米歇尔开车带着左马介在圣米歇尔山剧烈的爆炸声中脱离出来！

机械库

另一方面，成功脱险的雅克见到了阿儿之后，来到了机械库前的仓库。击倒幻魔之后出现鬼萤，在墙上取得“要塞之书·上”后利用鬼萤跳跃到对面，打破木箱还可以得到木灵。接下来进入机械室，遇见了女幻魔皮卡丹娜，发现她正站在一座日式城楼上，原来那就是被她改造过的安土城。因为圣米歇尔山已经没有价值了，皮卡丹娜将用爆破的方法炸毁这里。随着安土城缓缓升空，传来了她的阵阵狂笑之声。雅克见机行事，利用鬼之鞭搭上安土城的下部栏杆，与安土城一起升上了高空。当到达日本的琵琶湖上空的时候，在安土城降落的过程中，雅克一不小心摔了下去……

琵琶湖

守岛

掉落到厚厚的积雪上的雅克终于可以保住性命，阿儿找来了左马介和平八搭救雅克。雅克清醒之后，了解到平八已经不再因为主公德川与信长的关系而继续为幻魔效力了，并愿意帮助左马介他们。而左马介之所以来到琵琶湖，就是为了寻找一种叫做“鬼军珠”的东西，有了它，就可以召唤出鬼之军兵参与作战，这样的话就能够和数量庞大的幻魔军团对抗了，并借此攻下安土城。平八在听完之后表示自己将会回到城中与左马介他们里应外合。

接着雅克与左马介去寻找“鬼军珠”，而因为幻魔的影响使气温骤降，琵琶湖被浮冰覆盖，要想通过的话就要让雅克拉动鬼萤回避在湖面上的冰山，需要注意的是有些鬼萤在幻魔身上，而有些在木箱之中。成功回避过4座冰山之后，雅克他们来到了一片较大的冰原上。在冰原上取得“琵琶湖的地图”之后，将面对两条分歧路线，走左边的那一条可以得到丸药，走右边那一条可以得到秘药。

一路小心前进，最后终于抵达了琵琶湖边的守岛。进入大屋之内，没想到铁闸门突然落下，于是雅克和左马介只好再次分头展开行动。

鬼屋敷·栅之间

雅克在大屋内单独进行调查，发现各房间之间由栅栏所阻隔，栅栏分为红、蓝、黄三种颜色，要开启这些栅栏就要拉动相同颜色的鬼萤。这个大屋内共有11间房间，排列位置如下：

1	2	
3	4	5
6	7	8
9	10	11

具体的攻略方法：在房间9内取得“鬼屋敷之书”，拉下红鬼萤。一直走到房间1，拉下蓝鬼萤后赶快走到房间6，将红鬼萤拉下，趁房间9的蓝色栅栏还没有降下来的时候进入房间10。打开宝箱会有鬼萤飞出来，之后来到房间11，将墙上的字画斩开之后能够发现里面有一个秘密的房间可以取得秘药。拉动蓝鬼萤，回到房间9，将红鬼萤拉下，经房间6到房间7。可从旁边的木箱内取得木灵，之后利用鬼萤跳跃到房间8。拉下黄鬼萤后，马上赶往房间1拉蓝鬼萤，之后再经过房间3到房间4，趁黄色栅栏还没有关上的时候进入房间2。如果这个顺序失败的话，可以在房间5拉下蓝鬼萤，回到房间8后再开始。

在房间2内将字画斩开，又可以发现一条秘道，然后沿楼梯前往下层。干掉两个巨型幻魔之后，利用鬼萤跳跃到另一边，还能在破魔镜附近找到天狗宝

箱，并取得其中的丸药。调查巨兽雕像，就能够得到“鬼军珠”。而此时左马介也赶到了这里，下面要做的事情就是攻入安土城了！

安土城

安土山·第一城门前

一切准备妥当之后，雅克与左马介来到了安土城外，左马介将“鬼军珠”装到鬼之笼手上，召唤出鬼之军兵与浩浩荡荡地冲杀过来的幻魔军团交织在一起，展开一场壮绝的鬼与魔之战！

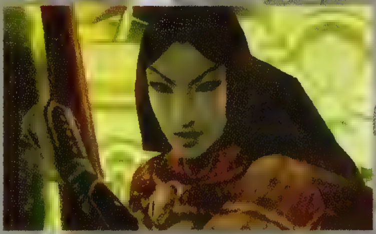
左马介留下来控制鬼之军兵，雅克向前冲杀，在第一城门前可以取得“安土城下地图”，如果使用“连锁一闪”或“十连击”的话，可以吸到大量的魂，动作绝对酷毙！

八角圆堂

先后穿过安土城第二道和第三道城门之后终于进入了安土城内城。进入天守阁后，见到采取里应外合策略的平八已经与幻魔厮杀起来了，但这个时候森兰丸突然出现，平八经受不住他的挑衅而追了上去。雅克拾起地上的“要塞之书·下”，之后搭乘升降机来到天守阁上层。

在宝箱内可以得到“安土城地图”，但因为楼梯被封死了，只好从旁边的窗户中来到屋顶上。在屋顶上可以找到“臣下之觉书”和解谜宝箱中的鬼石。再利用鬼萤跳跃到达上一层时，马塞罗斯·极二度出现。击倒它之后沿着屋顶从西侧的窗户进入天守阁内，先顺着楼梯向下走，可以在宝箱中获得鬼药。接着再沿楼梯进入上一层，见到了女幻魔皮卡丹娜，一场生死战拉开帷幕……

天守阁顶层



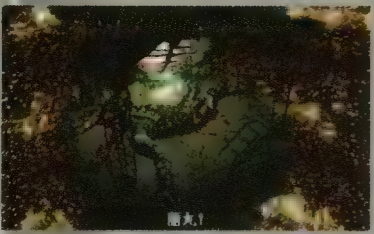
消灭了女幻魔皮卡丹娜之后，通往天守阁顶层的梯子就会降下来，雅克上去之后才发现平八满身是血地倒在地上。而此时左马介也匆匆赶到。气息微弱的平八说他中了森兰丸设下的陷阱，而信长并不在安土城，而是在本能寺中。带着平八誓要将信长打倒的遗言，雅克告诉阿儿，让她带消息给自己的儿子亨利，他要与信长进行最终的决战！

巴黎铁塔

另一方面，为了阻止“时空扭曲装置”运行，避免信长率领幻魔军团通过时空传送来到巴黎。左马介与米歇尔和亨利来到了巴黎铁塔下，而此时阿儿带着雅克的消息赶来，交换了彼此的信息之后，左马介决定要彻底清除“时空扭曲装置”。在进入升降机之前，可以搜寻到急救箱和解谜宝箱中的鬼石。接着按下墙上闪着红灯的升降机门开启按钮，进入升降机内。

在升降机内按动门旁边的启动按钮，升降机就会缓缓上升了。消灭了一些幻魔之后，等升降机停下来后，在升降机内亮起红灯的地方按动开关，紧急救生梯就会降下来，左马介顺着梯子来到升降机顶。之后沿铁塔上的铁梯来到通往第一展望台的首层梯子前，途中仔细寻找的话还可以得到天狗宝箱中的鬼药。需要注意的时，在顺着梯子向上走的话，会突然出现一些时空黑洞，必须要尽量回避才能免遭被传送回第一展望台首层的后果。来到第一展望台后，又要将机械幻魔重新消灭一次，之后可以取得宝箱内的“巴黎铁塔地图”。

巴黎铁塔·顶层



离开第一展望台，继续向上走，沿路记得寻找道具并小心回避时空黑洞。来到塔顶中央升降机前，按键使电梯降下来，之后乘电梯到达巴黎铁塔顶层。在铁塔顶层等待着左马介的是那个怎么也不死的幻魔森兰丸，他“遗憾”地表示信长大人穿越时空的准备工作已经就绪了，而杀死左马介就是带给信长大人的第一份好礼！

邪不胜正，尽管幻魔森兰丸也有不俗的实力，但最终还是败在了左马介的手中。但疯狂的森兰丸用最后的力量拉下了“时空扭曲装置”的控制杆，看来信长通过时空传送来到巴黎已经只是时间问题了！于是左马介马上吩咐阿儿回到雅克那里，一定要阻止信长来到巴黎！

本能寺

本能寺本堂

当雅克与左马介赶到本能寺的时候，明智光秀率领的军团已经在本能寺与信长手下的幻魔军团展开了决战。沿路杀到本能寺本堂前，森兰丸突然出现，雅克怀着满腔的愤怒，将实力平平的森兰丸一拳从本能寺楼台上打了下去，给平八报了仇！之后在本能寺前收集道具，另外在破魔镜旁有一个魔空空间入口，在这个魔空空间中可以获得雅克的最强武器“鬼无双”。进入本能寺本堂后，信长果真就等在这里。左马介先上前攻击，结果却败在了信长的手里。于是雅克接着与信长进行生死决战。击败信长之后，雅克发现左马介只是受了伤，并没有太大的问题，于是这才放了心。而后雅克的身上发出了光芒，因为这是“时空扭曲装置”的作用，看来雅克可以回到自己的时代去了。临走前，雅克与左马介双手紧握，互道珍重后就此分别。但正当雅克将要离去之时，没想到信长竟然没有死，并一举将左马介打倒，刚才已经受了重伤而无力抵抗的左马介告诉阿儿要将这件事告诉身处巴黎的左马介，之后就被信长残忍地杀死了。

只能眼睁睁看着信长复活的雅克终于回到了自己的时代，当他与米歇尔和儿子亨利见面之后，身处巴黎的左马介表示已经知道了阿儿带来的情报，他也要回到自己的时代去彻底消灭信长。

“左马介，胜利属于你。”雅克激动地说道。

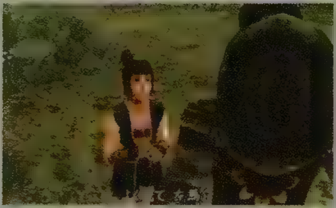
“再见了，异国的朋友。”左马介微笑着同阿儿一起离去。

左马介走后，没想到那个幻魔森兰丸还没有死，他偷袭亨利成功，使雅克痛失爱子。在彻底干掉森兰丸之后，没想到鬼之力使亨利复活，雅克、米歇尔和亨利终于有了一个圆满的结局。

另一方面，回到战国时代的左马介与信长再次见面。左马介走到那个已经死去的左马介身旁，两人的鬼之笼手发生了共鸣，使左马介最终变成了真·鬼武者，一场最终决战爆发！

特别提示

该游戏共有两个结局，要想达成完美结局的话，就必须要在游戏中集齐阿儿所有的羽织，在游戏中的宝箱内一共可以取得7件（含魔空空间中的一件），而最后一件需要在“修炼”项目中取得，只要玩家能够完成修炼中的“一闪”项目，“黑羽织”就能入手了。



天狗宝箱（总数23个）

位置	取得道具
凯旋门・下・西侧南端	急救箱
凯旋门・资料展览室	火矢
比睿山・担堂迹	药草
比睿山・白灵之泷	丸药
下水道・下水路・第一区	急救箱
下水道・下水路・第二区	急救箱
巴黎圣母院	冰之矢
界之町・虎屋内	鬼药
界之町・锻冶屋	丸药
巴黎圣母院・传送之间	雷之矢
海底神殿（过去）・知识之间	丸药
海底神殿（过去）・动力室仓库	集魂之矢
布伦动物园・西区	急救箱
布伦动物园・室内动物舍	急救箱
布伦动物园・研究大楼前	急救箱
圣米歇尔山（过去）・储藏库	秘药
圣米歇尔山（未来）・地面通路	冰之矢
圣米歇尔山（未来）・幻魔列车终着场	急救箱
琵琶湖・冰原・一	丸药
琵琶湖・鬼屋敷・奉玉之间	丸药
安土城・屋顶	丸药
巴黎铁塔・第一展望台・楼梯	鬼药
巴黎铁塔・第二展望台	集魂之矢

木灵（总数36个）

位置	木灵数量
比睿山・担堂迹	1
比睿山・山门迹	1
下水道・第二动力前	3
下水道・下水路第四区	1
界之町・大街	1
界之町・虎屋内	2
界之町・空之土藏	2
巴黎圣母院前广场	1
巴黎圣母院	2
巴黎圣母院地下・地下阶段部屋	1
巴黎圣母院地下・冥界廊	2
海底神殿（未来）・船着场	1
海底神殿（未来）・动力室仓库	1
布伦动物园・东区	1
布伦动物园・西区	2
布伦动物园・熊猫舍	1
布伦动物园・研究大楼	2
布伦动物园・地下室	1
圣米歇尔山（过去）・幻魔列车终着场	1
圣米歇尔山（过去）・机械库前仓库	1
圣米歇尔山（未来）・地面通路	2
圣米歇尔山（未来）・修道院前通廊入口	1
圣米歇尔山（未来）・幻魔列车终着场	2
圣米歇尔山（未来）・储存库	2
琵琶湖・鬼屋敷・棚之间	1

武道书（总数36本）

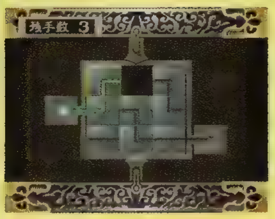
武道书	位置
构え	初期已有
防御	初期已有
弓术	初期已有
鬼缚	比睿山・担堂迹
溜め斩り	下水道・第二动力前
缚战术	界之町・锻冶屋前
弹き一闪	巴黎圣母院前广场
一闪	海底神殿（过去）、飞行机关研究室
连锁一闪	海底神殿（未来）・动力室
十连斩	布伦动物园・研究室

解谜宝箱的破解法

在本篇的游戏中，总共有15个解谜宝箱。在这些宝箱中一般都可以得到力石和鬼石，因为游戏中没有角色的LV设定，所以从某个方面来说，得到力石和鬼石来提升两个主角的体力和鬼力上限，就相当于让角色成长啦！由于这些解谜宝箱设有一种特殊的谜题游戏，其中有一些还有不小的难度，所以在这里单独说明一下。

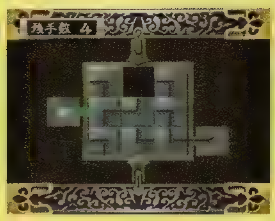
首先说明一下笔者给出的破解方法的看法，先把每个谜题中的每个方块看作是一个数字，这样的话在一个3×3的框架中，第一排的数字就是1、2、3，第二排的数字就是4、5、6，最后一排的数字自然就是7、8、9了。而一个4×4的框架中，第一排的数字就是1、2、3、4，第二排的数字就是5、6、7、8，第三排数字就是9、10、11、12，而最后一排的数字自然就是13、14、15、16了。只要玩家按我们给出的数字顺序去移动的话，就可以打开了。

解谜宝箱 01



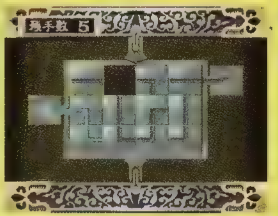
地点：凯旋们・资料展览馆
方块移动次序：1→4→7
取得道具：力石

解谜宝箱 02



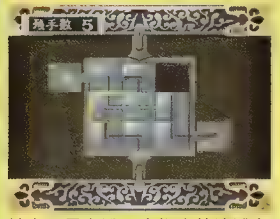
地点：比睿山・琉璃堂前
方块移动次序：1→4→5→8
取得道具：力石

解谜宝箱 03



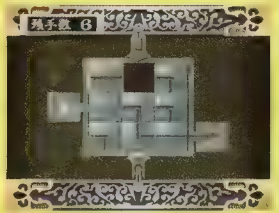
地点：下水道・第一区，密码锁的门后
方块移动次序：3→7→6→5→1
取得道具：鬼石

解谜宝箱 04



地点：界之町，大街旁的沙滩上
方块移动次序：6→5→8→9→6
取得道具：鬼石

解谜宝箱 05

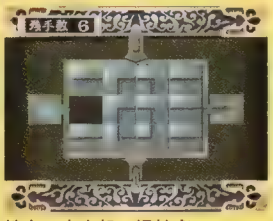


地点：界之町，港口内的空土藏
方块移动次序：5→4→1→2→5→6
取得道具：力石

解谜宝箱 06

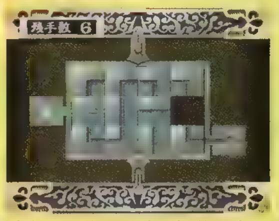
地点：南蛮船，甲板顶上的了望台
方块移动次序：1→5→6→7→11
取得道具：力石

解谜宝箱 07



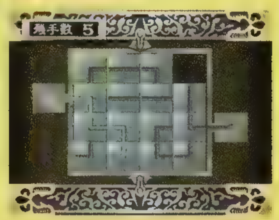
地点：南蛮船・操舵室
方块移动次序 1→2→3→7→6→2
取得道具：替身木札

解谜宝箱 08



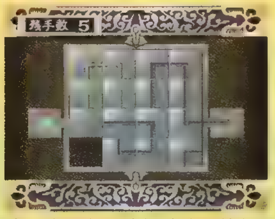
地点：巴黎圣母院・斩首回廊
方块移动次序：7→6→10→11→12→8
取得道具：鬼石

解谜宝箱 09



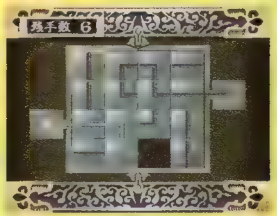
地点：巴黎圣母院・断胴回廊
方块移动次序：8→12→11→10→6
取得道具：替身像

解谜宝箱 10



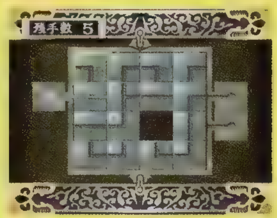
地点：海底神殿（过去）・船着场的上层
方块移动次序：9→10→11→7→6
取得道具：鬼石

解谜宝箱 11



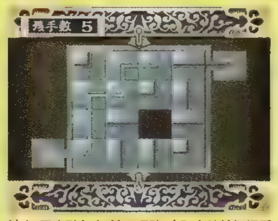
地点：海底神殿（未来）・竭见之间
方块移动次序：14→10→11→7→6→5
取得道具：力石

解谜宝箱 12



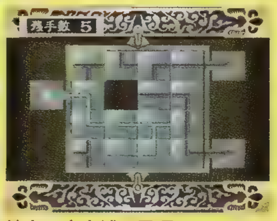
地点：布伦动物园・研究室
方块移动次序：12→8→7→6→10
取得道具：鬼石

解谜宝箱 13



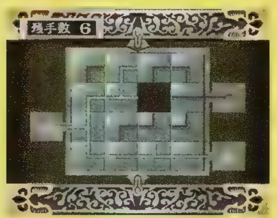
地点：圣米歇尔山・地面通路，太阳之纹的闸门后
方块移动次序：7→3→2→6→10
取得道具：力石

解谜宝箱 14



地点：安土城・屋顶
方块移动次序：2→3→7→11→15
取得道具：鬼石

解谜宝箱 15



地点：巴黎铁塔，第一升降机前
方块移动次序：3→4→8→7→11→10
取得道具：鬼石

魔空空间

与前两作一样，《鬼武者3》中同样存在着魔空空间。每层魔空空间都是在一个平面上进行战斗的，完成一层后可选择不同的路，每条路以不同颜色的线来表示，打倒版图内所有敌人便可经由红、蓝或绿色传送点通往下一房间，进入黄色点则会马上离开。除了道具宝箱外，有些房间中还设有吸魂点，不妨多加利用。

魔空空间 01

使用角色：雅克

入口：海底神殿・知识之间（过去），前往书写室十字路口的左边

魔空空间 02

使用角色：左马介

入口：海底神殿・知识之间（未来），前往书写室十字路口的左边

魔空空间 03

使用角色：左马介

入口：圣米歇尔山・修道院前通廊（未来），由上往下走时左边第一间房内

魔空空间 04

使用角色：雅克

入口：圣米歇尔山・修道院前通廊（过去），由上往下走时左边第一间房内

魔空空间 05

使用角色：雅克

入口：本能寺・本堂前，破魔镜旁（只限最终战前）

魔空空间 06

使用角色：左马介

入口：本能寺・本堂前，破魔镜旁（只限最终战前）

魔空空间 07

使用角色：雅克

入口：琵琶湖・鬼屋敷内，前往奉玉之间的楼梯后（只限难度为“难”）

魔空空间 08

使用角色：左马介

入口：巴黎铁塔・第二展望台左边的房间内（只限难度为“难”）

称号取得条件

当完成游戏后，电脑会根据玩家的表现而作出评分，并以分数的高低给予一个称号，其中最高级的称号是“鬼武者”。评分标准共有5项，包括游戏时间、吸魂总数、打倒敌人数目、一闪次数和魔空空间道具点数，每项最多可取得10分。以“普通”难度而言，取得41分或以上便可获得“鬼武者”的称号。假如“易”难度的话，就必须要有50分才能获得“鬼武者”称号。此外还有附加的6种特殊称号，包括一气、一闪、光速、探索、修罗和铁壁。

魔空空间道具点数计算法

在魔空空间中，玩家总共可以取得6件重要道具。其中封印紫电、封印白风、封印红炎和紫羽织每件各值10点，而昆沙门剑和鬼无双则各值30点。全部集齐的话就有100点了。

完成游戏时间	得分
不到6个小时	10
6小时至7小时59分	6
8小时至10小时59分	4
11小时至13小时59分	3
14小时至16小时59分	2
17个小时以上	1

总吸魂量	得分
170000以上	10
145000至169999	6
125000至144999	4
100000至124999	3
70000至99999	2
69999以下	1

打倒敌人数	得分
2300以上	10
2000至2299	6
1700至1999	4
1300至1699	3
1000至1299	2
999以下	1

一闪次数	得分
600次以上	10
500次至599次	6
350次至499次	4
200次至349次	3
50次至199次	2
49次以下	1

魔空空间道具点数	得分
100点	10
70点至99点	6
50点至69点	4
40点至49点	3
20点至39点	2
19点以下	1

隐藏要素

第一部分　迷你游戏

平八无赖传

以任何难度完成游戏一次。在这个迷你游戏中可以使用原NPC角色平八，流程非常短，并有时间限制。

鬼射的

以“普通”难度完成游戏一次就会出现。这是一个类似射击的迷你游戏，需要在限定的时间内使吸魂量高于该关的最低要求。

解谜魔空空间

在游戏中将所有出现的解谜宝箱全部打开，完成游戏之后就会追加这个小游戏。其中还包括了前两作中的解谜宝箱。

鬼修练

需要完成游戏中“修练”部分的各个项目，完成游戏之后就会追加。而鬼修练中的项目和修练中的项目是完全不同的。

第二部分　游戏模式

易	以“普通”难度进行游戏时，当GAME OVER两次之后，就会出现以“易”难度再开始的选项，选择后便会追加。
难	以“普通”难度完成游戏一次后出现。在这个难度下，幻魔体力较高，一闪与弹反的输入时间较短。
一闪	以“难”难度完成游戏一次后出现“一闪”模式。在这个模式中，几乎所有的幻魔（除少数打不出一闪的敌人外）都需要一闪才能打倒。
鬼难	以“一闪”模式完成游戏一次后出现。在这个难度下，幻魔体力极高，一闪与弹反的输入时间更短。

最强装备

在这个模式中，左马介一开始就可以使用最强武器毗沙门剑，并且鬼之笼手与防具均已达到顶级，并且还有无限箭。而雅克一开始就可以使用最强武器鬼无双，并且鬼之笼手与防具均已达到顶级。另外，米歇尔的手榴弹可以无限使用。道具方面，这3人都拥有剧药30个，替身木札10个。取得最强装备的条件是通过“鬼射的”这个迷你游戏。

第三部分　隐藏服装

左马介隐藏服装1

完成游戏一次，吸魂量比雅克多。

左马介隐藏服装2

如果拥有《鬼武者 无赖传》的记录，就可以得到这套服装。

雅克隐藏服装

完成游戏一次，吸魂量比左马介多。

米歇尔隐藏服装

需达成鬼武者称号，具体细节暂时不明

第四部分　隐藏武器

在游戏开始时，左马介可以使用第一作中的3件已经升级至MAX的武器，可惜在穿越时空时因剧情而失去。但只要玩家在游戏中的魔空空间内，取得3颗封印玉“封印紫电”、“封印白风”和“封印红炎”，并将游戏完成一次。那么下次重新开始游戏的时候，就能在左马介穿越时空后的小巷中出现，取得后就能使用了。注意每种封印玉都对应一种相应的武器。

全人物战国争霸攻略！

战国无双全隐藏要素大公开！
大量新武将特殊名称！城池地图！

包括全武将LV5武器及全贵重道具取得方法、全城池地图、大量新武将特殊名称，还有武将技能、攻击属性、新武将相关情报等。

全分歧关卡进入条件

"无双演武"模式中，各武将（阿国除外）都有分歧关卡，分歧分为A（上）、B（下）两条，以下列出进入分歧的条件。

武将	分歧关卡	分歧条件
真田幸村	第2战	利用真田幸村完成游戏一次，再次挑战三方原之战时，就会出现幸村识破半藏阴谋的剧情（必需在"无双演武"模式完成武田信玄之章，才会发生这个剧情），早于服部半藏返回本阵，就会发生半藏逃走的剧情，使武田信玄不用被其暗杀。完成这一话后，就会进入路线B。
服部半藏 阿市（お市）	第4战 第3战	在"上田城潜入"中顺利取得密书，便可通往"大坂夏之阵"与浓姬见面并击倒她，消灭敌增援的氏家卜全、稻叶一铁和安藤守就，出现迅速击破信长的讯息时，在一定时间内击倒信长过关，便进入路线A；达成不到条件进入路线B。
上杉谦信	第4战	在"岐阜城攻略战"中，武田军出现前完成胜利条件（通过城外战后，需要快速完成岐阜城的城内战，详细可参考本期的城池最快攻略路线图），便可通往"川中岛宿命战"。
明智光秀	第3战	本能寺之变中，成功击倒织田信长进入路线A；失败进入路线B
杂贺孙市	第4战	在完成各版的狙击事件和"越前防卫战"的法师撤退事件后，便可通往"安土城潜入"。
伊达政宗	第4战	击倒织田信长→击倒信长→击倒德川家康→引发武田信玄逃走→击倒信玄便进入路线A；被织田信长及武田信玄其中一人逃走便进入路线B。
武田信玄	第4战	在安土城攻略战中，首先阻止明智光秀的火计。在光秀再度出现前，达成比他快到达信长本阵的条件。以后光秀就会加入成为同伴，并开始撤退。然后将沿路所有的敌方据点破坏，光秀就会自动离开。光秀离开后不久，上杉军就会出现。此后，在不损失任何武将（上杉军出现前为准）的情况下，将信长打败，就会进入特殊分支。
前田庆次		在"伊势长岛歼灭战"成功阻止孙市投降及让三位法师逃走，然后在"长筱之战"出现武田骑马军团被歼灭的剧情及打倒突击我军的幸村，最后在小田原城中，将伊达成实和片仓小十郎打倒后，再对付政宗。
阿国	没有	——
石川五右卫门	第2战	击破前田庆次进入上路线，击破织田信长军进入路线B。
石川五右卫门	第4战（路线A）	在最顶层按R1用大炮射击服部半藏，再用大炮射击秀吉进入路线A隐藏关。
森兰丸	第4战	完成全部任务后击倒德川家康，然后再击倒明智光秀，就可以路线A；达成不了条件进入路线B。
浓姬	第3战	先令朝仓义景撤退，并出现速攻浅井长政的任务讯息，然后在任务限定时间内击倒浅井长政，便进入路线A（在过关时，阿市必须生存）；否则进入路线B。
女忍者（くのいち）	第4战	在第四话的上田城救出战中，最后首领战时，赶在服部半藏逃走前将他的真身击倒，就可以进入路线A，否则进入路线B。
织田信长	第2战	击倒全七个法师过关，进入路线A；让一个法师或以上逃离战场，进入路线B。

各人物新服装取得法

每个人也存在着一种隐藏的服饰，例如信长的便服、阿市的狐狸装等。出现条件非常简单，任何角色完成游戏一次便会出现，然后在选角色时按△掣。

全LV5武器取得方法！

以"难"的难度进行游戏，使用指定武将在特定关卡达成条件，便可取得LV5武器。现在公开15位武将的LV5武器取得条件。

超容易取得全LV5武器！

首先用其中一位角色取得LV5武器，然后进入"模拟演武"，双打进行游戏，1P选未取得LV5武器的角色，2P选已取得LV5武器的角色，再选择2P角色的章及拿取LV5武器的战役，在战斗中达成2P的LV5武器条件，击倒输送部队（荷驮头），并取得掉下来的宝物（用1P或2P拿取均可），过关后便会发现1P成功取得了LV5武器！

建议在浓姬的第4战（上路线）"本能寺之变"储武器，1P用未取得LV5武器的角色，2P用浓姬。开始战斗，二人合力快速击倒织田信长，便会出现输送部队，消灭输送部队取得武器，再打败明智光秀，浓姬逃往右上角据点过关。

顺带一提，双打时1P、2P是共用一条无双棒，当两人储满了无双，其中一方发动无双奥义，另外一人都会自动发动无双奥义。

●代表输送队出现位置，红线是输送队移动路线。

真田幸村【炎枪素戋鸣】

武器资料：	基本攻击力47、属性红莲、体力50、无双27、攻击力40、防御力38
取得战役：	最终战（路线A），大阪夏之阵

取得方法

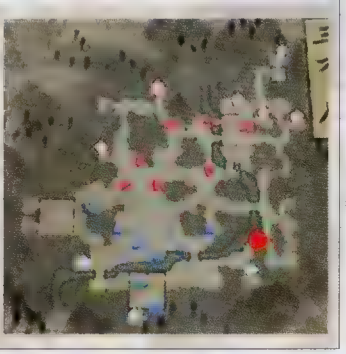
引敌将松平忠直和前田利常到达真田丸位置，然后破坏敌军4部国崩炮车，再绕到城的西门，毛利胜永会打开城门，入城返回本阵说服丰臣秀赖。不久，伊达政宗在最左的我方据点出现，马上前去阻止他入城，击倒伊达政宗后，左方出现"汗血马鞍"的输送部队。接着向德川家康的本阵突击，途中在中央下方位置被困，在此不断杀敌，门便会打开。再达成千人斩，进入敌军本阵，左下方（本多忠政初期位置）会出现LV5武器输送部队。

服部半藏【[illegible]】

武器资料：	基本攻击力46、属性夜叉、无双40、间接攻击力45、移动力42、跳跃力34
取得战役：	第2战，三方原之战

取得方法

建议双打进行。先击倒小山田信茂的前线部队，然后要维持我军的鹤翼之阵（主力是援护泷川一益），快速击倒山县昌景、内藤昌丰和马场信房，再封锁武田军的全部据点，武田军会开始撤退，同时出现LV5武器输送部队，输送部队会从右下移至左方。

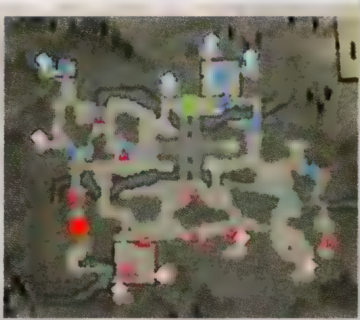


阿市【木花开耶·樱】

武器资料：	基本攻击力45、属性闪光、攻击力44、防御力39、间接防御力39、无双增加量40
取得战役：	第3战，姉川之战

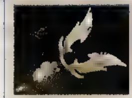
取得方法

首先迎击德川家康军，击倒酒井忠次、石川数正和德川家康，再回到十字桥击倒前田庆次及明智光秀，然后进入秀吉右方的山谷发现浓姬，击倒浓姬后，再消灭美浓三人众（氏家卜全、稻叶一铁、安藤守就）。完成以上任务时，我军所有武将仍生存，便会在敌本阵西方的小道出现输送部队。



前田庆次【天之琼锋】

武器资料：	基本攻击力 50、属性闪光、体力 50、攻击力 46、骑乘攻击力 44、无双增加量 25
取得战役：	最终战，川中岛腕试



取得方法

条件非常简单，击倒总大将上杉谦信以外的全部武将，包括全部直属武将，地图右下方就会出现 LV5 武器输送部队，输送队会从右下移往上方。

上杉谦信【天丛云】

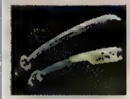
武器资料：	基本攻击力 48、属性冻牙、体力 50、间接攻击力 47、骑乘攻击力 41、移动力 45
取得战役：	最终战（路线 A），川中岛宿命战

取得方法

一开始击倒小山田信茂，占领海津城。返回本阵防御，击倒服部半藏，再前去海津城击倒真田幸村。发生上杉军撤退任务时，无视敌人前往 X 记号的撤退位置。最后进入武田军本阵，右方的砦附近会出现 LV5 武器输送部队。

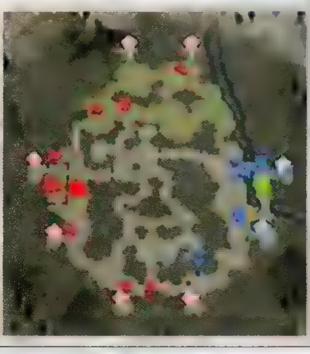
明智光秀【灵剑布都御魂】

武器资料：	基本攻击力 47、属性闪光、无双 37、攻击力 42、防御力 45、攻击范围 28
取得战役：	第 4 战（路线 A），山崎之战



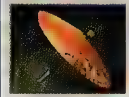
取得方法

前往 X 位置击倒天王山的三个守备头，然后救援地图下方的我军部队，击倒中川清秀和高山重友，并到达松田政近的位置。接下来要快速消灭天王山的敌人（堀秀政、原长赖、中村一氏），在前田庆次及敌增援出现前，成功压制天王山，便会有 LV5 武器输送部队在羽柴秀吉附近的据点出现。



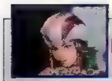
阿国【日影天钿女】

武器资料：	基本攻击力 46、属性红莲、防御力 41、间接攻击力 33、跳跃力 49、攻击范围 37
取得战役：	第 3 战，伊势长岛之舞



取得方法

一开始出现忍者部队，与五右卫门一起前进。击倒森兰丸之后，通过丹羽长秀把守的桥，进入砦击倒明智光秀，杀明智光秀要快，否则五右卫门会离开太远，导致任务失败。接着走到右下方击倒服部半藏，LV5 武器输送部队便会在森兰丸的初期位置出现，双打的话，派一人在森兰丸与丹羽长秀之间的位置待机，就可以轻松取得武器。

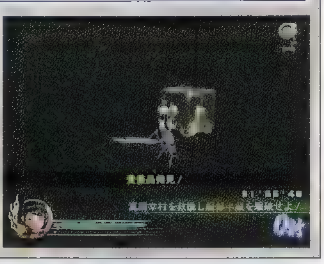


女忍者【琥死那陀】

武器资料：	基本攻击力 45、属性冻牙、体力 37、无双 45、间接防御力 49、跳跃力 29
取得战役：	第 4 战，上田城救出战

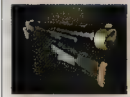
取得方法

要 0 人斩到达最底层（地下 5 阶），抵达时残余时间在 31 分钟以上，便会有讯息显示发现 LV5 武器贵重品，进入真田幸村与服部半藏左边的小房间即可找到。



杂贺孙市【狱焰火具土】

武器资料：	基本攻击力 47、属性红莲、攻击力 43、间接攻击力 50、间接防御力 41、攻击范围 43
取得战役：	第 3 战，越前防卫线



取得方法

首先击倒柴田胜家和佐久间信盛两支前线部队，然后走到地图最右下角的 X 位置，在山边按 R1 开枪狙击明智光秀。接着一拨众会开始撤退，击倒蒲生氏乡、前田利家、佐佐成政和池田恒兴，玩家成功护送全部一拨众（法师）撤退，地图中央下方的据点会出现 LV5 武器输送部队，输送队会移向左方的据点。

注意，单打进行游戏，机乎没有可能保护法师，建议双打进行，杂贺孙市负责去狙击明智光秀，另一位玩家就消灭十字桥周围的武将和敌兵。

武田信玄【天孙降临】

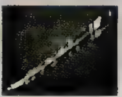
武器资料：	基本攻击力 49、属性红莲、防御力 45、骑乘攻击力 45、骑乘防御力 43、攻击范围 50
取得战役：	最终战（路线 B），川中岛宿命战

取得方法

一开始快马赶去左上方压制善光寺，然后前往防卫茶臼山，击倒伊达政宗及周围的杂兵，再前去右方防卫海津城。这时前田庆次也差不多出现，击倒前田庆次后，进入上杉军本阵，左下方据点会出现输送部队，部队向左上方移动。

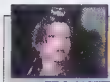
伊达政宗【螺钿三日星】

武器资料：	基本攻击力 46、属性冻牙、攻击力 45、骑乘攻击力 35、无双增加量 32、攻击范围 39
取得战役：	最终战（路线 A），本能寺乱入



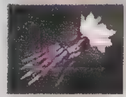
取得方法

比明智光秀早一步到达本堂，并击倒明智光秀以外的全部武将。击倒明智光秀之后，消灭织田军全部武将，本堂就会出现 LV5 武器输送部队。



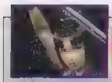
【[illegible]】

武器资料:	基本攻击力 46、属性夜叉、体力 28、防御力 49、移动力 35、攻击范围 43
取得战役:	第 4 战（路线 A），本能寺之变



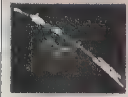
取得方法

一开始沿左路绕到本堂左下方，击倒守备长，走到本堂门前。本堂开门后，立即进内击倒织田信长，这时会有输送部队出现的讯息。经东门离开本能寺，跑向寺的南门就会发现荷驮头。取得 LV5 武器后，逃往地图右上角的据点过关。输送部队在左下方出现，会逃往地图右下角的据点。



[illegible]【[illegible]】

武器资料:	基本攻击力 48、属性冻牙、防御力 40、间接防御力 48、移动力 40、无双增加量 25
取得战役:	第 3 战，本能寺之变

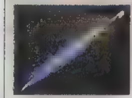


取得方法

首先守在本能寺南门，出现阻止火计讯息后，前往右下方消灭火计部队（忍密头）。成功阻止火计发生，回到南门阻止敌兵侵入本愿寺，不久织田信长开始逃走，把守南门的讯息消失。然后消灭明智光秀以外的全部武将，最后才击倒明智光秀。输送部队在森兰丸的初期位置出现。

织田信长【[illegible]】

武器资料:	基本攻击力 48、属性夜叉、无双 45、攻击力 26、骑乘攻击力 49、攻击范围 35
取得战役:	桶狭间之战



取得方法

首先击倒酒井忠次和鸟居元忠，占据了今川军的前线基地。然后不前去增援羽柴秀吉，周围消灭敌将及杂兵。待羽柴秀吉败走，松井宗信和井伊直盛会进入战场，这时前往地图中央杀敌。不久，今川义元和服部半藏都抵达战场，比服部半藏早一步发现今川义元，LV5 武器输送部队便会在善照寺右下方的据点出现。注意，留在今川本阵等待，今川义元是不会出现的，因此需要在地图中央等待，并准备好一匹快马赶去本阵。

石川五右卫门【[illegible]】

武器资料:	基本攻击力 49、属性闪光、体力 49、间接防御力 27、移动力 49、回避力 36
取得战役:	第 4 战（路线 A），大坂城无断侵入

取得方法

在 1 阶取得全部宝物，并击倒胁坂安治和女忍者，取得贵重道具"案内人形"。在 2 阶击倒小西行长（直属加藤清正）、加藤清正、福岛正则、片桐且元、石田三成、黑田官兵卫，再进入所有房间搜索，便会有贵重品（LV5 武器）出现在楼梯前。

贵重道具取得方法

【汗血马鞍】

战役：真田幸村，大阪夏之阵

效果：骑乘汗血马进入战斗

取得方法：引敌将松平忠直和前田利常到达真田丸位置，然后破坏敌军 4 部国崩炮车，再绕到城的西门，毛利胜永会打开城门，入城返回本阵说服丰臣秀赖。不久，伊达政宗在最左边的我方据点出现，马上前去阻止他入城，击倒伊达政宗后，左方出现"汗血马鞍"的输送部队，输送队会前往右方据点，建议骑马去追截输送队。

【松风鞍】

战役：武田信玄，安土城攻略战

效果：骑乘松风进入战斗

取得方法：击倒明智光秀，阻止火计发动，然后封锁右下方的据点，再走到地图中央下方，消灭的守备兵令门打开，入内击倒前田庆次，中央据点便会出现输送部队，部队向右上方的据点移动。

【[illegible]】

战役：新武将，长筱之战

效果：骑乘时的受伤值减半

取得方法：击倒织田信长以外的全部武将（含副将），显示击倒信长的讯息时，在信长附近出现输送部队。

【武者物语】

战役：新武将，大阪夏之阵

效果：增强护卫兵能力

取得方法：引诱前田利常和细川忠兴到真田丸前，消灭敌人全部国崩炮，再返回我方本阵。击倒伊达政宗，丰臣秀赖逃走，真田幸村开始突击，真田幸村苦战，成功救助幸村的同时，出现输送部队。

【[illegible]】

战役：阿国，川中岛之舞

效果：提升我方士气

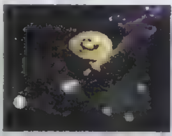
取得方法：攻击战场上任意太鼓数十次，地图右下方的海津城附近会出现输送部队，部队会向右上方移动。

【[illegible]】

战役：浓姬最终战（路线 B），安土城潜入

效果：加长道具效果时间

取得方法：在 1 阶时让女忍者逃走，然后在 3 阶击倒女忍者，便会出现贵重品报告，贵重品藏在地图左上角。



【[illegible]】

战役：新武将修行途中

效果：体力耗尽时，会重新回复 1 次体力

取得方法：新武将修行时，击倒乱入的服部半藏。

【[illegible]】

战役：石川五右卫门（路线 A），大阪城无断潜入

效果：城内战的宝物位置以◆显示在小地图

取得方法：在大阪城 1 阶取得全部宝箱，开始地点附近就会出现贵重品。

【[illegible]】

战役：无限城虚空

效果：护卫兵重新回复 1 次体力

取得方法：在无限城虚空的 30 层可以取得。挑战无限城，武将最紧要速度够快，攻防能力够强，建议使用前田庆次，装备武尊环、卑弥呼符、天狗下驮、八幡铃和阴阳手烛进入迷宫。

【[illegible]】

战役：伊达政宗，小田原城内

效果：城内战的陷阱位置以 X 显示在小地图

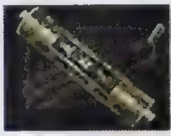
取得方法：在城内 3F 有 5 条楼梯，其中有 4 条是假的，破坏 4 条假楼梯，便会发现贵重品。

【阴阳手炮】

战役：女忍者，上田城救出战
效果：城内战时显示全地图
取得方法：关卡的残余时间在20分以内抵达地下5阶（即最底层），便可在真田幸村与服部半藏交战的房间发现贵重品。

【荒御灵】

战役：上杉谦信，川中岛宿命战
效果：属性攻击强化一阶段
取得方法：达成1000人斩时，地图右上方便会出现输送部队，部队会向右下方的据点移动。



【五轮书】

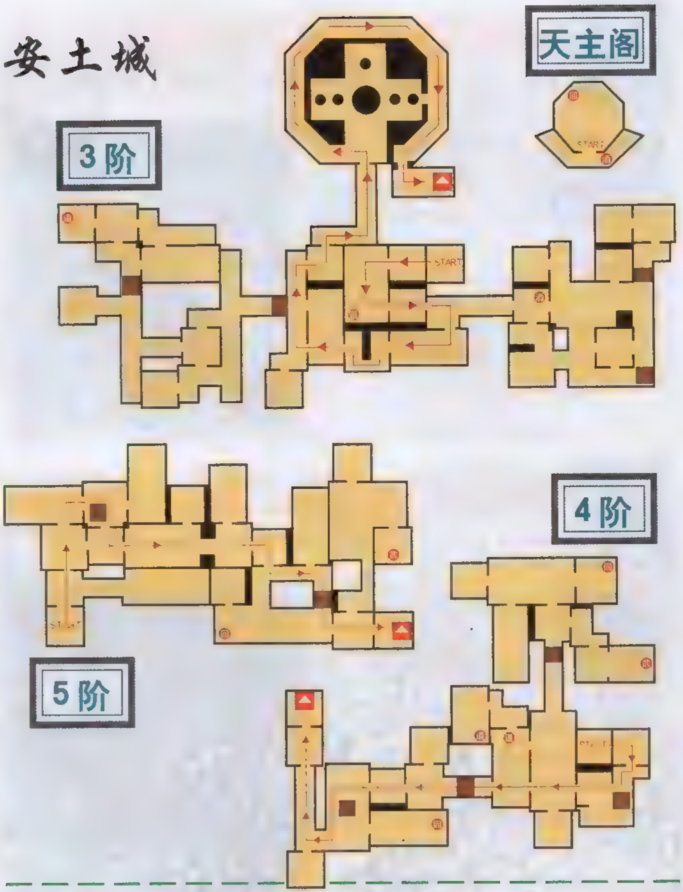
战役：无限城奈落
效果：装备上5本五轮书，可使用“修罗”属性。
取得方法：无限城奈落共有30层，每隔6层会出现一本五轮书，目标是集齐地、水、火、风、空5本书。在无限城每通过3层可以SAVE 1次，玩家可准备两张SAVE卡，将无限城冒险途中的SAVE备份，一旦失手拿不齐五轮书，还可以用备份的SAVE再次从中途进入无限城。

城内战地图

安土城

武＝武器
酒＝无双酒
道＝道具
回＝回复道具

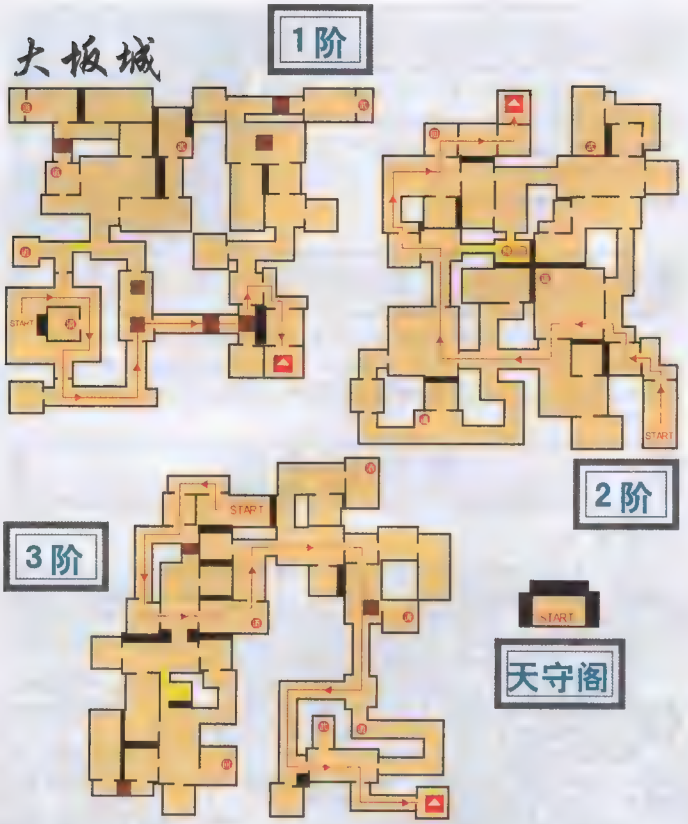
安土城



岐阜城

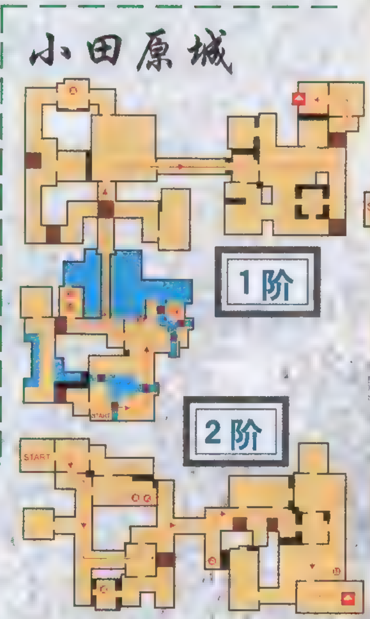
稻叶山城

大坂城



上田城

小田原城



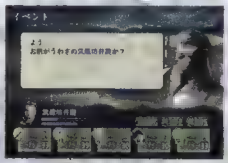
修行追加条件

新武将可进行12次修行，一开始只可以选“剑豪”、“突破”，当两种修行升至中级，便会增加修行项目，全部修行共有7种。

追加修行	条件
马术	突破中级
刚弓	剑豪中级
心眼	剑豪中级
舞斗	剑豪上级
奥义	舞斗中级

修行事件一览

武将在修行期间会发生各种事件，例如知名武将的挑战（乱入），击倒对手可习得技能或取得道具，以下列出事件一览。



事件	击倒对手或达成条件的奖品
“剑豪” 前田庆次乱入	习得技能 “居合”
“剑豪” 服部半藏乱入	取得道具 “兵粮丸”
“突破” 石川五右卫门乱入	习得技能 “千里眼”
“马术” 伊达政宗乱入	习得技能 “怒发”
“心眼” 女忍者乱入	习得技能 “心觉”
“刚弓” 杂贺孙市乱入	新武将的间接攻击变成铁炮
“舞踏” 阿国乱入	习得技能 “练气”
“剑豪” 破道场1	追加新武将造型
“剑豪” 破道场2	追加新武将造型
“剑豪” 破道场3	追加新武将造型
“突破” 破道场4	追加新武将造型
太鼓百打	习得技能 “练气”
击倒毒鬼丸	习得技能 “忍耐”

攻击属性

游戏中有红莲、闪光、冻牙、夜叉和修罗五种攻击属性，一般武器都附有前四种属性，“修罗”则需要装备上五轮书才可使用。另外，每位武将本身都没有擅长属性，使用擅长的属性会增加威力。

装备五轮书获得修罗属性

属性攻击一览

属性	效果
红莲	发出火焰燃烧敌人，燃烧期间会持续扣体力
闪光	对附近一定范围内的敌人施展落雷攻击
冻牙	冻结敌人一段时间，被冻结会动弹不得
夜叉	夺取对手的体力，回复自己的体力
修罗	等同《真．三国无双 3》的斩属性，一定确率令杂兵一刀死

武将擅长属性表：

真田幸村	红莲	前田庆次	闪光	杂贺孙市	红莲
服部半藏	夜叉	织田信长	夜叉	武田信玄	红莲
阿市	闪光	石川五右卫门	闪光	伊达政宗	冻牙
上杉谦信	冻牙	阿国	红莲	浓姬	夜叉
明智光秀	闪光	女忍者	冻牙	森兰丸	冻牙

制作传说中的新武将

在“新武将”制作武将时输入指定的姓名，会提升特定能力。以下列出各姓名，输入时注意分开姓和名，括号内的是日文拼音。

姓	名	能力修正
坂（さ）本（ほ）	龙（り）马（は）	大幅增间接攻击力
佐（さ）（记号）木（も）	小（し）次（し）郎（ろ）	大幅增加刀的攻防能力
宫（き）本（ほ）	武（ふ）藏（そ）	大幅增加刀的攻防能力
源（け）	义（き）经（け）	大幅增加跳跃及移动力
近（き）藤（と）	勇（ゆ）	刀的攻防能力较强
土（と）方（ほ）	岁（さ）三（さ）	刀的攻防能力及移动力较强
冲（お）田（て）	总（そ）司（し）	大幅增加各项的攻防能力！
岛（と）	左近（さき）	骑攻＋5、骑防＋5、间防＋15、移＋5、跳＋10、避＋5
本多（ほた）	忠胜（ちし）	枪攻＋10、枪防＋5、骑攻＋10
加藤（かと）	清正（せせ）	枪攻＋15、枪防＋10、骑攻＋5
德川（とせ）	家康（かこ）	无双增加
毛利（もり）	元就（けし）	骑攻＋10、骑防＋10、间攻＋10、间防＋10、避＋5
北条（ほ）	氏康（しこ）	刀攻＋5、刀防＋5、枪攻＋5、枪防＋5、剃攻＋5、剃防＋5、间攻＋10、间防＋10
长宗我部（ちしかふ）	元亲（けし）	刀攻＋5、刀防＋5、骑攻＋10、骑防＋10、移＋5、跳＋10、避＋5
前田（せて）	まつ	骑攻＋15、骑防＋15、跳＋5
羽柴（うし）	ねね	剃攻＋5、剃防＋10、移＋10
风魔（ふま）	小太郎（したろ）	间攻＋5、移＋15、跳＋5、避＋10
百地（ひち）	三太夫（さたふ）	间攻＋5、移＋15、跳＋15、避＋10
柳生（やせ）	宗严（しけ）	刀攻＋10、刀防＋5、枪攻＋10、枪防＋5、剃攻＋10、剃防＋5
吉冈（きお）	清十郎（せしろ）	刀攻＋15、刀防＋10、间攻＋5、移＋10、跳＋5
武藏坊（ふそほ）	弁庆（へけ）	剃攻＋20、跳＋5、体力增加
立花（りか）	宗茂（ちも）	攻＋5、枪攻＋5、剃攻＋5、移＋5、跳＋5、避＋5
那须（なす）	与一（よい）	间攻＋10、间防＋10
吉川（きせ）	元春（けし）	骑攻＋10、骑防＋10
伊东（いと）	一刀斋（いとさ）	刀攻＋15
宇喜多（うき）	直家（ちか）	移＋10、跳＋10
吕布（ろふ）	奉先（ほせ）	枪攻＋10
BoA（英数字）		移＋20、跳＋15、间防＋10
シブサワ	コウ	骑攻＋10、骑防＋5、体力增加、无双增加
フクザワ	エイジ	枪攻＋5、枪防＋5、骑攻＋5、骑防＋5

无限城激战“吕布”！

无限城奈落共有30层，每层的尽头有一位武将把守着，出现武将是随机决定的，不过第30层的把关武将却是固定的，他正是三国无双之中堪称最强的吕布奉先！吕布的AI与其他武将差不多，不过体力和攻击力超强，随时有可能被他一招杀死。

我叫吕布，字奉先！

吕布奉先VS前田庆次！

打败吕布！突破无限城

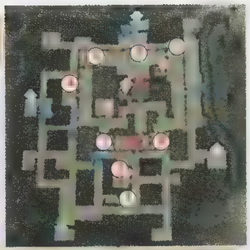
隐藏服装在示范画面出现

进入无双演武或模拟演武的选人画面，按△将角色们变成特别服装，再返回标题画面等一会，播放DEMO画面时，角色会变上特别服装。同样，在选人画面换装后，进入宝物库观看“实机ENDING”，角色们均会以特别服装演出。

独特报名号对白

每位角色达到1000人斩，都会有独特的报名号对白。想知道全部角色的报名号，就要将全部角色（包括新武将）达成1000人斩了！

在本能寺赚强力道具



“地狱”难度的道具，能力修正值很高，而本能寺之变的地图有8件道具，以地狱难度进行明智光秀之章的第3战，全取8件道具后，待织田信长逃走，便可轻松取得8件道具。建议依照下图1～8的位置拿取道具，途中不需要理会任何任务。

最低难度取得地狱道具秘技！

越高难度所取得的道具就越强，以“地狱”难度进行游戏，在游戏途中记录，再将难度改为“易”，然后选“再开”回到战场，过关后便会发觉取得的道具拥有地狱级能力。虽然难度改为易，敌兵的能力会大幅减弱，但敌人的体力长度仍然与地狱难度一样长。

战国历史编

川中岛之战

织田、德川、浅井等新势力尚未兴起之时，势力最鼎盛就是武田、上杉、今川、北条这四大势力。而当中的武田，与南面的今川，以及东面的北条结成了“三国同盟”。为了扩展领土，就不断向武田本国甲斐北面的信浓进攻。当时，信浓并不像其他的分国一般，有强大的统一领主，虽然当地的大名都联起对抗武田，然而由于兵力及不上武田的关系，南信浓一带的领地，最终也为武田所侵占。

被武田所驱逐的信浓土豪小笠原长时与村长义清，为了夺回领地，于是就向领地与北信浓连接的上杉谦信求助。当时正打算向关东出兵的谦信，为了减少出征时的忧虑，以及保存越后的安泰，于是决心与武田展开争夺信浓之战。

其实在战国史中，所谓“川中岛之战”自天文22年(1553年)至永禄7年(1564年)，先后总共有五场，当中最具代表性的，就是永禄4年(1561年)9月10日所发生的第四战，也就是《战国无双》中出现的一战。

永禄4年8月14日，谦信突然从春日山出动1万8千的大军南下，守备信浓前线要地海津城的武田家重臣高阪昌信，得知此事后，马上利用烽火传讯回甲斐。由于害怕失去战略上的重要据点海津城，信玄在8月18日也率领着1万6千军兵从甲府出发。此时上杉军早已在三日前到达海津城附近的善光寺。而且更率领主力登上妻女山，并以此为本阵。在之前多次交战中，谦信也从未作此尝试。另一边，信玄也越过千曲川，占领茶臼山，将谦信的退路断绝。

啄木鸟战法

8月29日，武田军突然全军集结至海津城。原来此时信玄正准备使用“啄木鸟战法”。所谓“啄木鸟战法”，就是仿效啄木鸟在捕虫时，并非从正面将木啄开，反而是从在反方向上啄木，惊动木中的虫从另一面走出来。信玄的意图是打算从妻女山的背面，派兵攻击，然后集结主力在另一方将上杉军消灭。然而信玄的计策早已给谦信看穿，武田在9月9日的晚上打算实行“啄木鸟战法”，而上杉军就在9月10日拂晓时分，向武田军的主力进击。由于分派了8千多的兵力攻击上杉的本阵，令武田主队在只有1万2千兵力的情况下，被逼与全军达1万8千人的上杉军决战，这就是著名的“八幡原的决战”。在占尽优势的上杉军强攻之下，武田的本阵也几乎被攻至门前。然而由于从上杉本阵返回的高阪昌信所率领的8千武田军加入战阵，令上杉转眼间变成陷于困境。最后以上杉军从犀川撤退为结束。

胜利者是．．．？

虽然两军经过连场激战，然而由于前半段上杉占优，后半段则武田得胜。最终战斗也以“打成平手”的形式收场。单是武田军，已经多达4千以上的死者，就连信玄成为当主以来，一直支持着武田家的信玄亲弟信繁等多名武田家的名将，也在此战中战死。当然，上杉方面的损失也不比武田为轻。然而在武田与上杉互相争持之时，战国的新一代势力——织田、德川，已经开始逐渐强大起来。

甲斐之虎？战国魔王？

战国甲斐武田家最有名的当主，可算是武田信玄，若有玩过《信长之野望》系列，又或对日本战国历史稍有认识的，都会知道人称武田信玄为“甲斐之虎”，而上杉谦信则为“越后之龙”。

在《战国无双》中，玩家可以看到信玄是一心为了令战争完结而将所有强敌打倒，最后更为了“以德服人”而与谦信作最后的决战。然而现实中的信玄又到底是怎样的一个人呢？

信玄上一代的武田当主，其实就是信玄的生父。然而信玄之所以成为当主，并非其父让位，也不是因为其父去世，而是信玄将生父武田信虎驱逐，取代其位。原因有说因为信虎多年实施暴政，信玄为了武田家的安宁而将信虎赶走。也并没有将信虎赶尽杀绝，在战国当时也可算“仁至义尽”。

然而在翌年，信玄就为了占领信浓，向妻子的老家——诹访进攻。当时的诹访家是诹访神社的当主，长年支配着诹访一带。信玄不但将其领地攻下，而且还将妻子的兄长诹访赖重幽禁，最后还加以诛杀。

直至永禄年间(1557年～)，武田已经将大半的信浓占领，还开始向东面的上野(当时为盟友北条的领地)和北面的关东进军。在今川义元死后，为了扩展领地，更将盟友今川的本国骏河攻灭。另一方的盟友北条军最终也避不过与武田交战的命运，直至北条当主氏康去世，两军才正式停战。

对外如此，对内也有为人所不知的一面。前面提到信玄的其中一名妻子是诹访氏，由于信玄宠爱这名妻子的关系，于是一心将当主之位传给诹访氏之子胜赖。而正室三条氏之子义信，其实一直以来也相当精明能干，然而最终也因为进攻今川一事与信玄意见不合，加上妻子是今川氏，结果在意图仿效其父，将生父驱逐时，反被悉破。最终东窗事发，被幽禁后，下令自杀而死。

阿市【桶狭间之战】

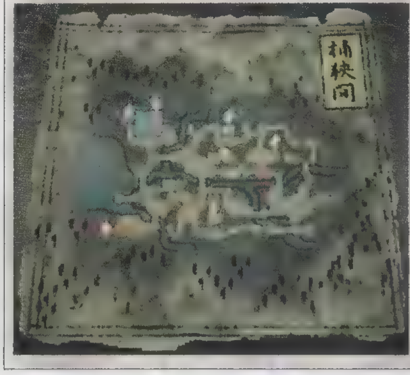
胜利条件:	击破今川义元
败北条件:	织田信长败走或织田本阵陷落

敌武将资料:

今川义元	–
朝比奈泰朝	经验值
鹈殿长照	武器
冈部元信	道具
德川家康	经验值
酒井忠次	经验值
鸟居元忠	经验值
本多忠胜	经验值
葛山氏元	武器
井伊直盛	武器
松井宗信	道具
服部半藏	经验值

攻略

玩家在左上角的织田本阵开始，阵地门口有匹马，不过阿市的速度快，即使徒步行走也不慢。首先要进攻今川军的前线砦，建议先攻酒井忠次，后破鸟居元忠，他们都是德川家康的直属武将。这时会下大雨，前往上方的善照寺砦击倒葛山氏元，待信长前来与秀吉会合。随后，今川义元在地图东南方出现。沿着善照寺右边的山道赶往今川本阵，中途会发现服部半藏，解决他之后，前往“X”位置暗杀今川义元，完成桶狭间之战。若想赚取更多经验值、武器和道具，可以先消灭余下的武将后才消灭今川义元。



阿市【安土城潜入战（路线A）】

胜利条件:	击破织田信长
败北条件:	玩家败走

敌武将资料:

氏家卜全	经验值
稻叶一铁	经验值
安藤守就	道具
森可成	经验值
佐久间信盛	经验值
氏家卜全	经验值
稻叶一铁	经验值
安藤守就	道具
池田恒兴	经验值
柴田胜家	武器
前田庆次	经验值
明智光秀	–

攻略

这关一开始便在城内进行，目标是冲上六楼将织田信长击倒。在登往顶层时，会遭遇美浓三人众氏家卜全、稻叶一铁和安藤守两次。虽然胜利条件写着“击破织田信长”，但实际上在6楼并不会遇到信长，只会遇见明智光秀。打败光秀之后，他会告诉你信长正处于本能寺。

阿市【稻叶山城攻略战】

胜利条件:	击破斋藤义龙
败北条件:	织田信长败走

敌武将资料:

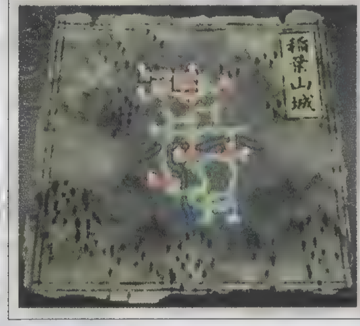
斋藤义龙	–
长井道利	武器
明智光秀	经验值
森兰丸	道具
竹中半兵卫	经验值
日根野弘就	道具
土岐赖元	武器
安藤守就	经验值
氏家卜全	武器
稻叶一铁	经验值

城内战敌武将资料:

森兰丸	经验值
安藤守就	经验值
稻叶一铁	经验值
明智光秀	经验值
斋藤龙兴	经验值
斋藤义龙	–

攻略

先走到西南方击败安藤守就，夺取了木材库的木材。然后前往中央的堡垒消灭氏家卜全，并占据右边的诘所。这时西边会出现敌增援兵队，马上赶去救援浓姬和羽柴秀吉。不久，我方的天梯车会出现并向右方移动，护送天梯车移到“X”位置。当架起了天梯车，秀吉便会向东边木材库移动，需要注意的是当秀吉到达木材库后，该处的诘所有可能会复活。待秀吉通过天梯车，开始建设一夜城时，土岐赖元会在中央出现，干掉土岐赖元后一夜城便会建成。接着我方会向稻叶山城发炮攻击，敌军全军出阵突击，把敌武将逐一击破。当敌军只剩下斋藤义龙时，他会逃进城内，然后就会进入城内战。



阿市【本能寺之变（路线A）】

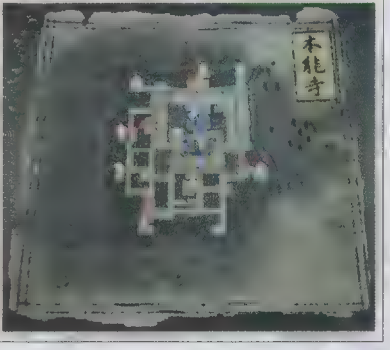
胜利条件:	击破明智光秀
败北条件:	织田信长或阿市败走

敌武将资料:

明智光秀	–
明智秀满	经验值
齐藤利三	道具
津田信春	武器
松田政近	道具
阿闭贞征	经验值
筒井顺庆	武器
井户良弘	经验值
明智茂朝	经验值

攻略

明智军包围着本能寺，一开始明智秀满的火计部队会移动，马上前往阻止其放火，途中不用理会松田政近，直接去阻止秀满到达放火位置（X位置）。阻止火计后，森兰丸会打开本能寺南门，马上入内跟他会合，本能寺的本门便会打开。进入寺内与织田信长会合，然后引领织田信长逃走，这时南方会出现大量敌增援，包括有筒井顺庆、井户良弘的部队。信长会经西门出寺，往东南方的诘所逃走。沿途不断消灭敌兵，为信长开路，并与浓姬会合。走出西门时，浅井长政会前来增援我军，消灭周围的诘所及武将，带信长前往东南方，途中可跟森兰丸合流。若织田信长被杂兵缠住，直接前往西南方击倒明智光秀也可过关。



阿市【姉川之战】

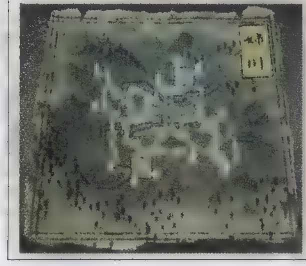
胜利条件:	击破织田信长
败北条件:	浅井长政或阿市败走

敌武将资料:

织田信长	–
森兰丸	经验值
明智光秀	经验值
佐久间信盛	经验值
前田庆次	经验值
羽柴秀吉	武器
池田恒兴	经验值
柴田胜家	武器
森可成	武器
德川家康	经验值
榊原康政	武器
石川数正	道具
酒井忠次	道具
浓姬	道具
氏家卜全	道具
稻叶一铁	武器
安藤守就	经验值

攻略

这关有分支路线，现在先讲解进入路线A路线的打法。一开始，位于左方的德川军向我军本阵进攻，玩家要主动迎击，消灭酒井忠次、石川数正、榊原康政、德川家康等人。然后通过下方的桥，对付秀吉的直属武将池田恒兴，这时前田庆次向本阵进攻。经右路去阻截前田庆次，再消灭邻近的明智光秀。随即有讯息显示浓姬在秀吉东面的山谷，但秀吉东边的关卡是关闭着，因此需要经河道进入山谷寻找浓姬，与浓姬见面时，她会变成敌人。打败浓姬后，浅井长政全军突击，不久周围会出现敌增援，浅井长政开始退回本阵。把氏家卜全、稻叶一铁、安藤守就等消灭后，画面会出现“迅速击破信长”的讯息，在一定时间内击倒信长过关，便会进入A的路线。若没有击倒浓姬及氏家卜全等三人众，直接消灭信长，就会进入B路线。



阿市【安土城攻略战（路线B）】

胜利条件:	击破织田信长
败北条件:	浅井长政或阿市败走

敌武将资料:

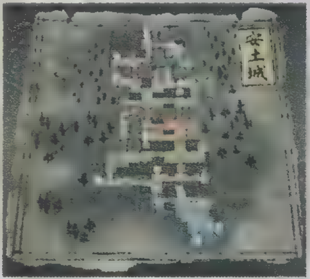
织田信长	–
森可成	武器
池田恒兴	经验值
丹羽长秀	经验值
明智光秀	经验值
森兰丸	经验值
佐久间信盛	道具
羽柴秀吉	–
氏家卜全	武器
稻叶一铁	道具
安藤守就	道具
前田庆次	经验值
柴田胜家	经验值

城内战敌武将资料:

佐佐成政	经验值
明智光秀	经验值
前田利家	经验值
森兰丸	经验值
泷川一益	经验值
羽柴秀吉	经验值
织田信长	–

攻略

在本阵出击，先击破南面的三个诘所，并消灭森可成。然后进入东门，会出现伏兵，消灭伏兵后进入城内，与美浓三人众——氏家卜全、安藤守就、稻叶一铁对决，消灭他们令三丸北门打开，通过北门遭遇羽柴军的铁炮队，歼灭铁炮队，羽柴秀吉会撤退。进攻西北方时，前田庆次会突然出现战场。解决前田庆次后，回东面击倒柴田胜家、佐久间信盛以救援浅井长政。沿东北方前往森兰丸的位置，途中会出现伏兵，把伏兵消灭后，再消灭森兰丸。最后将信长击倒，便会进入城内战。城内战尽快突破各守护武将，前往六楼，打败织田信长即可过关。



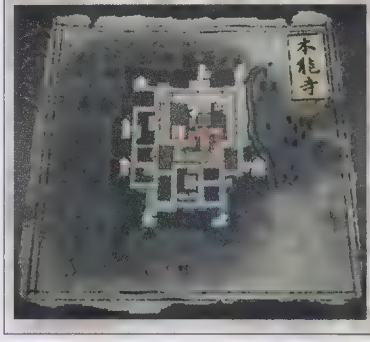
阿市【本能寺之变（路线B)】

胜利条件：	击破浓姬
败北条件：	浅井长政或阿市败走

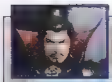
敌武将资料：	
浓姬	—
织田信忠	经验值
稻叶一铁	经验值
森兰丸	经验值
前田庆次	武器
柴田胜家	经验值
丹羽长秀	武器
明智光秀	经验值
羽柴秀吉	经验值
黑田宫兵卫	经验值
竹中半兵卫	经验值
德川家康	经验值
本多忠胜	武器
榊原康政	武器
井伊直政	经验值
服部半藏	武器

攻略

开始时，左边的明智军会撤退前往请求援军，立即阻止明智光秀逃往西北方的诘所。消灭光秀之后，我军的宫部继润向本能寺进军，护送他抵达X位置，发动火计，令本能寺的南门和北门打开，这时德川军会在右上角出现，直属武将包括有葛山氏元、榊原康政和井伊直政；同时左上角出现羽柴军，直属武将有黑田宫兵卫和竹中半兵卫。歼灭德川及羽柴军，浅井长政会全力向本能寺进攻，这时服部半藏在右下方出现。解决服部半藏后，返回本阵消灭织田信忠及周围的杂兵，再从本能寺北门突入，击倒浓姬过关。



织田信长【长篠之战（路线A)】

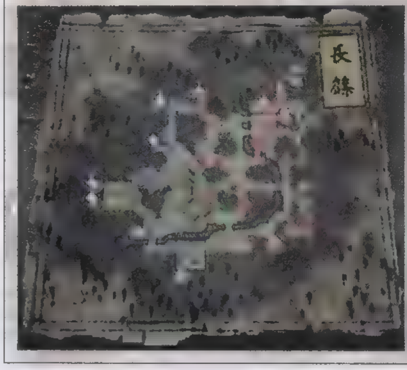


胜利条件：	击破武田胜赖
败北条件：	织田信长败走

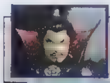
敌武将资料：	
武田胜赖	—
武田信廉	经验值
真田幸村	经验值
くのいち	经验值
山县昌景	经验值
内藤昌丰	经验值
马场信房	经验值
原昌胤	武器
土屋昌次	道具
穴山信君	经验值
小山田信茂	道具

攻略

在最左方本阵开始，一开始有讯息显示马场信房强袭左上角的茶臼山诘所，立即前往茶臼山与明智光秀会合。然后要消灭武田军的骑马兵团：山县昌景、内藤昌丰、马场信房及远在敌本阵附近的真田幸村。歼灭骑马兵团后，我方全军向武田军进攻，武田胜赖会逃往茶臼山，阻止他逃走即可过关。



织田信长【桶狭间之战】

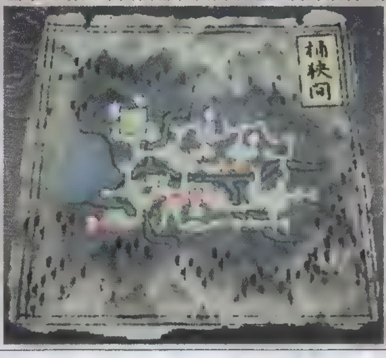


胜利条件：	击破今川义元
败北条件：	织田信长败走或织田本阵陷落

敌武将资料：	
今川义元	—
朝比奈泰朝	经验值
鹈殿长照	武器
冈部元信	道具
德川家康	经验值
酒井忠次	经验值
鸟居元忠	经验值
本多忠胜	经验值
葛山氏元	武器
井伊直盛	武器
松井宗信	道具
服部半藏	经验值

攻略

在正中央的本堂开始，一开始本能寺南门打开，森兰丸迎击敌军。同时本能寺本堂东门打开，走出东门与阿市会合，令本能寺东门打开，同时明智军在本能寺放火。这时可以走出东门消灭津田信春和松田政近，及封锁右上方诘所。与阿市边走边打，绕到寺的左方，打开本能寺西门，在西门一带消灭明智茂朝、明智秀满及筒井顺庆。接近浓姬并与她会合时，她会叛变为敌武将，马上消灭她！经西门出寺，绕到正门会合森兰丸，并消灭斋藤利三、阿闭贞征、细川藤孝、细川忠兴等人。最后抵达右下方脱出地点过关。



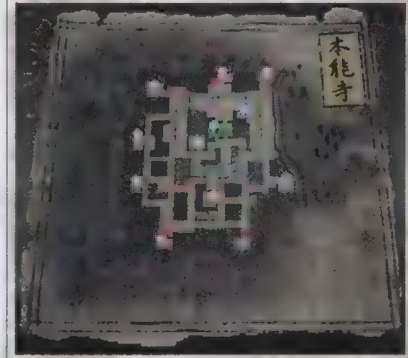
织田信长【本能寺之变（路线A)】

胜利条件：	织田信长到达脱出地点
败北条件：	织田信长败走

敌武将资料：	
明智光秀	经验值
斋藤利三	经验值
阿闭贞征	经验值
津田信春	经验值
松田政近	武器
明智茂朝	武器
明智秀满	武器
筒井顺庆	经验值
细川藤孝	武器
细川忠兴	武器
浓姬	经验值

攻略

在正中央的本堂开始，一开始本能寺南门打开，森兰丸迎击敌军。同时本能寺本堂东门打开，走出东门与阿市会合，令本能寺东门打开，同时明智军在本能寺放火。这时可以走出东门消灭津田信春和松田政近，及封锁右上方诘所。与阿市边走边打，绕到寺的左方，打开本能寺西门，在西门一带消灭明智茂朝、明智秀满及筒井顺庆。接近浓姬并与她会合时，她会叛变为敌武将，马上消灭她！经西门出寺，绕到正门会合森兰丸，并消灭斋藤利三、阿闭贞征、细川藤孝、细川忠兴等人。最后抵达右下方脱出地点过关。



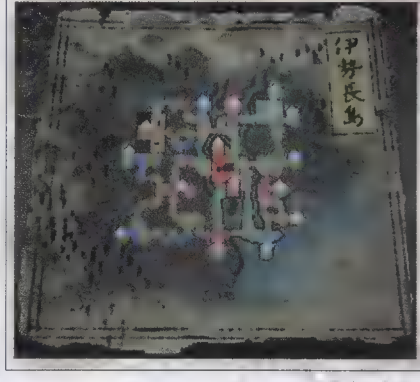
织田信长【伊势长岛歼灭战】

胜利条件：	民兵全灭或民兵脱离战场
败北条件：	织田信长败走或织田信长以外全部武将败走

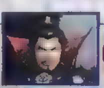
敌武将资料：	
证惠	道具
杂贺孙市	经验值
服部友贞	武器
法师	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	道具
法师	道具
法师	武器

攻略

这关有分支路线，现在教大家进入路线A的方法。在本阵开始，首先击倒任意两个砦里的法师，这样就会出现成功制压砦的讯息。不久，出现确保工作部队安全通路的讯息，保护好秀吉到达目的地以后，再去东南面消灭九鬼嘉隆及周围的敌人，确保炮筒部队的安全。等发生秀吉放火烧中央砦的事件后，，证惠会与信长对话，砦的全门打开，进内消灭服部友贞、杂贺孙市和证惠。证惠死后，砦的西面、西南面和西北面都会出现法师，全灭法师过关便进入路线A。若被其中一个法师撤退了，便进入路线B



织田信长【安土城夺还战（路线A)】



胜利条件：	击破明智光秀
败北条件：	织田信长败走

敌武将资料：	
明智光秀	—
浓姬	经验值
前田庆次	经验值
杂贺孙市	经验值
明智秀满	经验值
斋藤利三	武器
明智茂朝	经验值
阿闭贞征	武器

城内战敌武将资料：	
服部半藏	经验值
杂贺孙市	回复道具
浓姬	经验值
前田庆次	经验值

攻略

由下方本阵开始，不用急于出阵，很快就会出现援护火计部队到X点的讯息，打败守备头及杂兵，令放火成功，然后出阵封锁下面的诘所。从左方攻入城内，消灭阿闭贞征，并且打开武器库的门，进入武器库可以驾上大炮车行动，驶向右边开炮射破两道门，去消灭杂贺孙市。继续进内，援护火计部队到“X”点，打败守备头并成功放火。进内消灭斋藤利三，再深入右上方消灭明智秀满。走到中央的地方，援护火计部队到X点，打败守备头，三度火计成功，明智光秀便会出现！玩家可直接击倒明智光秀，进入城内战。城内战有大量强劲武将把守，上城顶消灭光秀过关。

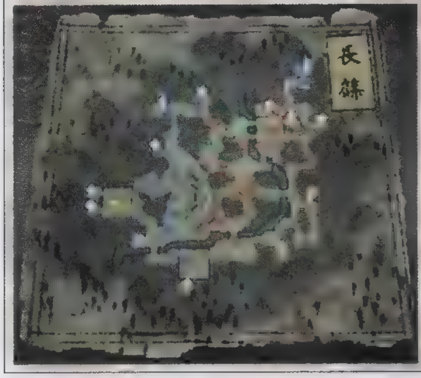
织田信长【长篠之战（路线B）】

胜利条件：击破武田信玄
败北条件：织田信长败走

敌武将资料：	
武田信玄	一
武田信廉	道具
穴山信君	道具
真田幸村	经验值
くのいち	经验值
山县昌景	经验值
内藤昌丰	经验值
马场信房	经验值
高坂昌信	武器
原昌胤	武器
土屋昌次	经验值
小山田信茂	武器
武田胜赖	经验值

攻略

在左方本阵开始，一开始武田会进攻南面的德川，第一时间落去德川本阵支援，消灭土屋昌次。然后前往最上方会合明智光秀，顺道消灭马场信房，接着有指示要击破内藤昌丰、山县昌景，快速成功击倒内藤昌丰和山县昌景，会发生武田骑兵大败的事件。事件后我方全军开始进攻，这时武田信玄会向右上方撤退，必需击倒他，被武田逃走会GAME OVER。



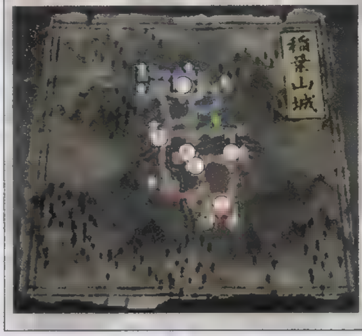
明智光秀【稻叶山城防卫战】

胜利条件：击破织田信长
败北条件：斋藤义龙败走

敌武将资料：	
织田信长	一
前田利家	道具
浓姬	经验值
阿市	经验值
柴田胜家	道具
丹羽长秀	武器
佐久间信盛	经验值
蜂须贺小六	武器
佐佐成政	经验值
羽柴秀吉	经验值
竹中半兵卫	道具

攻略

一开始先前往中央位置（A点）、（B点），把该处敌人佐佐成政和柴田胜家击破。把敌人先锋击破后，于东方（C点）会出现一队运送材木的敌兵（当到达木材库时门会打开，所以并不需要绕路），把蜂须贺小六击倒便能消灭该部队，但无论成功消灭与否，最后木材都会被他们偷走。接着有一段时间织长军都没有行动，可乘着此段时机往下方（D点）消灭敌军部分武将和据点。当出现秀吉（E点）建成一夜城的事件后，两军开始炮击战，此时的任务为夺取一夜城，把该处的羽柴秀吉击倒便可。虽然织田的本阵（F点）开门，但我军的竹中半兵卫叛变，必须马上回去收拾，最后将信长击倒便可以过关。



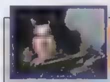
织田信长【岐阜城防卫战（路线B）】

胜利条件：击破上杉谦信
败北条件：织田信长败走

敌武将资料：	
上杉谦信	一
柿崎景家	道具
上杉景胜	经验值
甘粕景继	经验值
北条高广	经验值
本庄繁长	经验值
宇佐美定满	武器
直江兼续	经验值
村上义清	道具
直江景纲	武器
鬼小岛弥太郎	武器

攻略

这关是守城战，在北方的岐阜城开始。一开始出城走到中央破坏天梯车，再到南面堡垒消灭柿崎景家。这时上杉谦信会出阵，进攻岐阜城东门，玩家要阻止他与前田庆次接触，信长与上杉谦信碰面会发生事件，接着上杉谦信会从地图上消失。进入东边的砦消灭直江兼续、村上义清，不久出现乱波（隐密头）从左逃向右，要阻止他逃到诘所。接着，岐阜城东入口出现直江景纲和鬼小岛弥太郎，消灭他们后，出现进攻上杉谦信本阵的讯息。消灭本阵周围的守备头，令门打开，攻陷本阵后，上杉谦信在西方诘所出现，赶回上方阻止他攻入城内的“X”位，击倒上杉谦信过关。



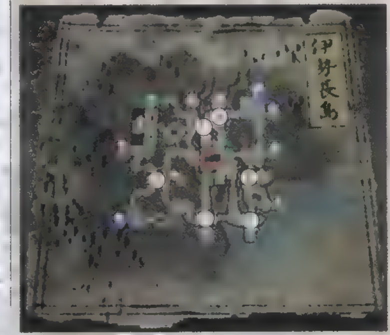
明智光秀【伊势长岛歼灭战】

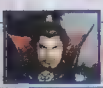
胜利条件：民兵全灭，或民兵脱离战场
败北条件：织田信长败走

敌武将资料：	
证惠	道具
杂贺孙市	经验值
服部友贞	武器
法师	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	道具
法师	经验值
法师	经验值

攻略

这一关比上一关容易，先打倒地图中东南西北（A、B、C、D点）四位法师中的两位便可以完成压制要塞的任务。在消灭法师的途中，东南方（E点）会准备进行炮击，在炮击开始前去协助。炮击开始后，前去羽柴秀吉处为他开路，成功让秀吉到达中央城的西门时会使用火计，此时敌军的大将证惠打算由东门前往信长本阵投降，前去（F点）把他和杂贺孙市击倒阻止其投降。最后中央城各门会全开，让所有民兵（法师）逃走便可以过关（前去法师位置他们便会逃走），但记着当中的服部友贞必定要击倒。当然，全灭民兵也能过关。





织田信长【山崎之战（路线B）】

胜利条件：击破明智光秀
败北条件：织田信长以外全部自军武将败走

敌武将资料：	
明智光秀	一
松田政近	道具
细川藤孝	武器
细川忠兴	武器
筒井顺庆	经验值
井户良弘	经验值
明智秀满	武器
明智茂朝	道具
斋藤利三	武器
津田信春	道具
阿闭贞征	武器
杂贺孙市	经验值
真田幸村	经验值

攻略

在东面的小阵地开始，这关在开始后不久便会禁止观看地图，因此出击前要熟记地形。天王山周围有三个武将，建议由下路开始进攻，先消灭阿闭贞征、明智茂朝，沿左边一路杀将过去，然后发生大雾，经左路消灭筒井顺庆、明智秀满，再上天王山的上方消灭斋藤利三，杀掉各武将，成功包围天王山。在地图东北方的山谷底可找到杂贺孙市，击倒杂贺孙市后，地图西南方出现真田幸村，击倒真田幸村，去天王山正南方通路可找到明智光秀，遇见明智光秀后便会，大雾便会散去，击倒明智光秀后通关。

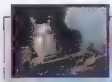
明智光秀【本能寺之变】

胜利条件：击破织田信长或织田信长到达脱出地点
败北条件：明智光秀败走

敌武将资料：	
织田信长	一
浓姬	经验值
阿市	武器
森兰丸	经验值
前田庆次	经验值
羽柴秀吉	经验值

攻略

这关是明智光秀篇的分岐点，能否成功击倒信长将会影响进入的路线。为了加快进程，先骑马前往南门（A点）对付森兰丸，但留意她的耐久力高不易应付。在跟森兰丸交战时，由于他会不停地回复体力，因此先前去确保从南方（B点）出现的放火部队不被消灭，把隐密头付近的据点和敌人全消灭，以让他继续前进到达地图X的位置。当隐密头成功后便会出现火烧本能寺的剧情，而信长也开始从（C点）逃走，马上沿着他的逃走路线追击。虽然地图显示的脱出地点为东南方，但有时候他会由任意敌方据点中逃走，所以必须把中途的据点占领只要封锁关所，要击倒信长也变得容易。如火计失败，南面的大门便不会打开，而且还会出现信长的援军。



明智光秀【山崎之战（路线A）】

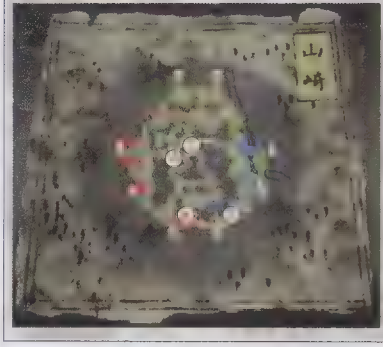
胜利条件：击破羽柴秀吉
败北条件：明智光秀败走，或明智光秀以外自军全武将败走

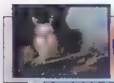
敌武将资料：

织田信长	–
森兰丸	经验值
泷川一益	道具
柴田胜家	武器
丹羽长秀	经验值
织田信忠	道具
佐久间信盛	武器
前田利家	经验值
佐佐成政	武器
羽柴秀吉	经验值

攻略

一开始先去中央（A点）击倒敌人的3名守备头，以关闭对方的前线阵地的大门。接着由于南面（B点）的松田政近的军队受敌军围攻，所以必须马上前去援助，把该处的中村清秀、高山重友击倒便可。成功援助后便需要制压天王山（C点），马上前往并消灭中村一氏、堀秀政和原长赖。接着，于南面（D点）会出现敌援军丹羽长秀，而东北方也会出现阿闭贞征被前田庆次追击的讯息，是否进行救援对进程影响不大，此时如前去击倒羽柴秀吉便能过关。





明智光秀【山崎之战（路线B）】

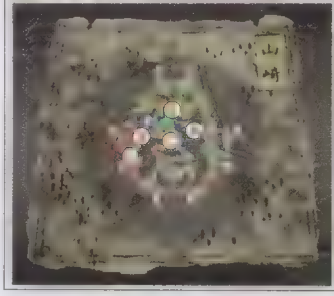
胜利条件：击破织田信长
败北条件：明智光秀以外自军全武将败走

敌武将资料：

织田信长	–
森兰丸	经验值
泷川一益	道具
柴田胜家	武器
丹羽长秀	经验值
织田信忠	道具
佐久间信盛	武器
前田利家	经验值
佐佐成政	武器
羽柴秀吉	经验值

攻略

在这一关的最初，织田军会分别从东面和西面两个（A点）进军，首先要阻止织田军到达东、西两方的X点，因雾影响的关系，微地图变得很小，而大地图上也不能调查敌军的位置，所以在雾出现前，最好能记下敌军的位置。由于信长位于西面，所以建议先守卫东门，把进军中的佐佐成政击倒便可，而西面则是击倒泷川一益。如成功阻止敌击的入侵，不但能阻止我军叛变，还会出现己方增援津田信春。



接着往北方找寻潜伏敌军的任务，前往洞窟（B点）的位置附近就会出现伏兵，把所有据点和敌兵都击倒便可。接着其他的敌军也会突击东、西门，回去（C点）作准备，而当遇到森兰丸时不要把他击倒，因为有机会使他加入我方。当把大部分敌将击倒后，雾也随之而开始散去，敌方本阵的大门（D点）也打开，与织田信长作个了断吧。

明智光秀【岐阜城潜入（路线A）】

胜利条件：击破森兰丸
败北条件：明智光秀败走

敌武将资料：

森兰丸	–
佐佐成政	武器
服部半藏	经验值
铃木重朝	经验值
冈吉正	经验值
杂贺孙市	经验值
柴田胜家	道具
泷川一益	经验值
石川五右卫门	经验值

攻略

此关为潜入岐阜城的作战，在往上走的途中，会遇到不少阻挠的敌武将。在首层会遇到佐佐成政，而在某必经之路中，会遇到大批的忍者部队，成功击倒后会出现敌武将服部半藏，但即使不击倒也可直接往下一层。在守护楼层的众多敌将中，杂贺孙市和石川五右卫门是最强的，玩家要小心应付。当到达顶层消灭森兰丸后便会结束路线A。

真田幸村【川中岛之战】

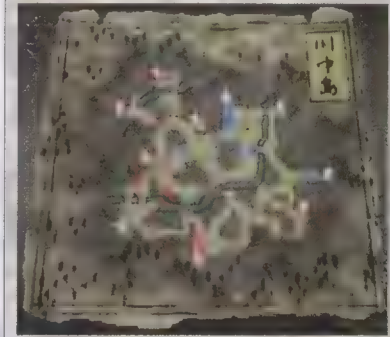
胜利条件：击破上杉谦信
败北条件：武田信玄败走

敌武将资料：

上杉谦信	–
上杉景信	道具
北条高广	武器
柿崎景家	经验值
村上义清	武器
上条政繁	武器
直江景纲	道具
本庄繁长	经验值
宇佐美定满	道具
色部胜长	道具
甘粕景继	经验值
鬼小岛弥太郎	经验值

攻略

战斗开始后，首先向地图南面的妻女山前进。沿地图右面的山路，就可以到达敌方本阵。当进入南面的妻女山，就会开始出现大雾，四周视界大幅收窄。到达敌方本阵后，会发现谦信不在，马上就要沿西面的通道回到北面的战场。回到北面的八方原后，谦信就会开始向西北角的撤退，将他击倒或让他逃走后就可以顺利过关。



明智光秀【安土城防卫战（路线B）】

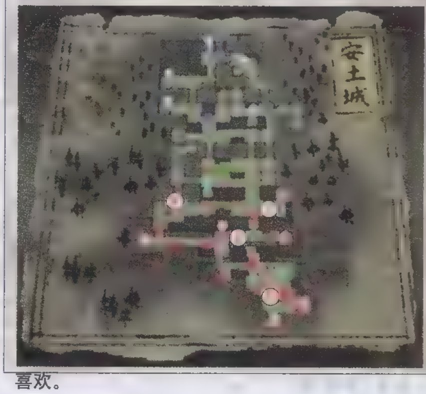
胜利条件：击破织田信长
败北条件：明智光秀败走，或安土城天主陷落

敌武将资料：

织田信长	–
阿市	武器
森兰丸	道具
前田利家	经验值
丹羽长秀	经验值
羽柴秀吉	道具
佐佐成政	经验值
织田信忠	武器
泷川一益	经验值
蜂须贺小六	经验值
柴田胜家	武器
佐久间信盛	道具

攻略

这一关双方的势力衡等，敌我双方平均分配了战场。战斗开始后，由织田信忠和泷川一益组成的放火部队会出动，此时必须马上前去（A点）击倒两人。紧接而来的是再次于（B点）、（C点）出现羽柴秀吉火攻部队和火炮队，由于两敌部队的位置相差较远，因此必须速攻，这里建议先对付移动力较高的火攻部队。把敌方的攻城计划破坏后，（D点）的信长也会亲自带领敌将往安土城天主进攻，不过其前进的速度不是很快，先前去协助苦战中的我军或是马上击倒信长过关随玩家喜欢。



真田幸村【三方原之战】

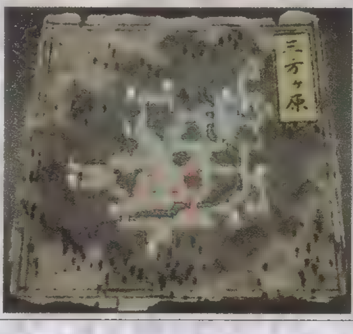
胜利条件：击破德川家康
败北条件：武田信玄败走

敌武将资料：

德川家康	–
井伊直政	道具
本多忠胜	经验值
鸟居元忠	道具
榊原康政	武器
大久保忠世	武器
酒井忠次	道具
泷川一益	道具
佐久间信盛	武器
平手汎秀	经验值
石川数正	道具
服部半藏	经验值

攻略

武田对德川最有名的战役，战斗开始后，马上向南面的石川数正部队进行攻击，然后向北逃走，将石川诱到地图上的X位置时，就可以将他击倒。随后，织田援军的泷川一益军团，就会马上开始向东面的据点逃走。赶上前将他击倒后，就会发生德川败退的剧情。信玄发令追击后就会出现击倒本多忠胜的指令。击倒本多忠胜同时服部半藏也会在本阵出现一瞬，并将信玄暗杀（这是幸村编中的分歧点，如果是幸村的二周目，就会发生幸村发现德川阴谋的剧情，并发现半藏的踪迹。将半藏击倒就再击倒家康，就会进入路线B）。若发生信玄被杀的剧情，敌军就会马上反攻，阻止敌军进入本阵，并将他们全部击退，就会进入上路线A的情节。



真田幸村【长筱之战（路线A）】

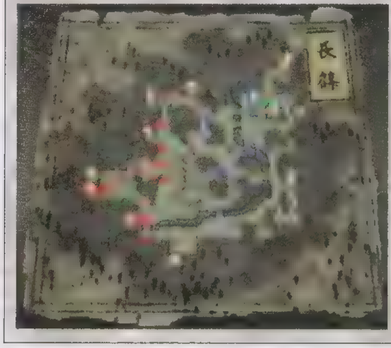
胜利条件：	击破德川家康
败北条件：	真田幸村或武田胜赖败走

敌武将资料：

织田信长	—
织田信忠	经验值
前田庆次	经验值
明智光秀	道具
柴田胜家	武器
丹羽长秀	道具
前田利家	道具
泷川一益	武器
德川家康	经验值
本多忠胜	经验值
榊原康政	道具
服部半藏	武器
奥平贞昌	武器
酒井忠次	经验值
井伊直政	道具

攻略

幸村编的长筱之战共有两个不同的场合，分别是信玄在生和死掉。这一段就是信玄死掉的剧情。作战开始后，首先将地图东北方的长筱城里的敌军消灭。接着会出现伏兵部队，击退后就会发生织田三连铳的剧情，同时我军会开始溃败。在这个过程中，可以先将前线的织田部队击退。隔一会，就会发生武田军撤退的剧情，同时前田庆次的部队也会向我方的本阵进发。击退庆次后，就出现半藏来袭，将半藏击倒后，把敌军全灭或经过一定时间，战斗就会结束。



真田幸村【长筱之战（路线B）】

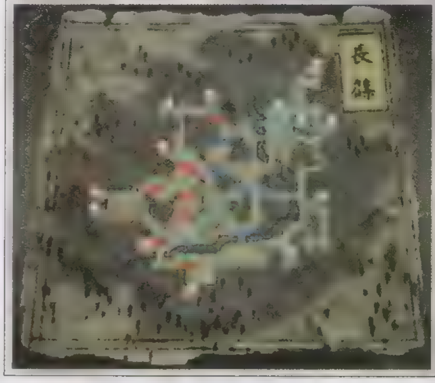
胜利条件：	击破织田信长
败北条件：	武田信玄败走或武田骑兵团全灭

敌武将资料：

织田信长	—
织田信忠	经验值
前田庆次	经验值
明智光秀	道具
柴田胜家	武器
丹羽长秀	道具
前田利家	道具
泷川一益	武器
德川家康	经验值
本多忠胜	经验值
榊原康政	道具
服部半藏	武器
奥平贞昌	武器
酒井忠次	经验值
井伊直政	道具

攻略

信玄仍在生的幸村路线，可以说与信玄的路线一样。战斗开始后，首先将泷川一益击破，接着南方就会出现鸟居元忠伏兵部队，击退后，再前往北面迎救马场信房。这样，前田庆次就会出击，将庆次击倒，然后再要快于我方所有部队前突击到织田本阵，击倒信长后战斗就会结束。为防敌军从后偷袭，可以先将东北面的敌军清除。



真田幸村【上田城防卫战（路线A）】

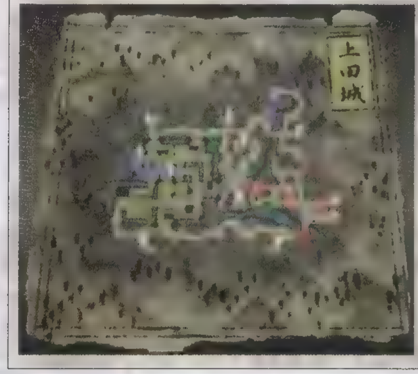
胜利条件：	击破德川家康
败北条件：	真田昌幸或真田幸村败走

敌武将资料：

德川家康	—
本多正信	道具
本多忠政	经验值
榊原康政	武器
真田信之	经验值
鸟居元忠	经验值
大久保忠世	道具
服部半藏	经验值

攻略

战斗开始后，首先要阻止敌方的部队接近北门，向东推进将本多正信击破，就可以完成这项任务。接近真田信之时，会发生击倒信之的任务。接着就要向正门前的本多忠政攻击，然后再诱他进城，待发生援军出现炮击的剧情过后，再将他击破。随后，马上向地图东北面的户石城进发，到达城内后，将城内的三个火药瓶击破，就会发生水淹德川军的剧情。之后，半藏就会在地图南端出现，在半藏接近昌幸前，将他击破，再将同时进入上田城内的鸟居元忠击倒。最后击倒家康就可以完成本关。



真田幸村【安土城攻略战（路线B）】

胜利条件：	击破织田信长
败北条件：	武田信玄败走

城内战敌武将资料：

织田信长	—
丹羽长秀	经验值
阿市	经验值
佐久间信盛	经验值
前田庆次	经验值
森兰丸	经验值

敌武将资料：

织田信长	—
织田信忠	道具
池田恒兴	道具
森可成	武器
泷川一益	经验值
柴田胜家	经验值
佐佐成政	经验值
蒲生氏乡	武器
丹羽长秀	经验值
前田利家	经验值
明智光秀	经验值
前田庆次	经验值
上杉谦信	道具
上杉景胜	经验值
直江兼续	武器
鬼小岛弥太郎	经验值
柿崎景家	经验值

攻略

战斗开始后，马上向西面推进，将准备火计的明智光秀击倒。之后再赶往安土城的正门，进入正门后，就会出现陷阱剧情，同时庆次也会出现。将庆次击倒后就可以进城。前往前田利家的所在会遇见女忍者。接着就会发生护卫的剧情，将沿路的敌人击倒后女忍者部队就会消失。上杉军出现后，将上杉谦信或信长其中一人击倒，就可以进入本关的下半部分的攻城战。在安土城的内部，每层也有一名武将把守，将他们全部击倒后便可到达顶层天守阁，击倒织田信长便完成本关。

真田幸村【大坂夏之阵（路线A）】

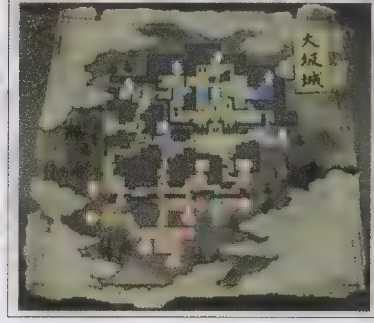
胜利条件：	击破德川家康或服部半藏
败北条件：	丰臣秀赖或真田幸村败走

敌武将资料：

德川家康	—
德川秀忠	—
井伊直孝	经验值
大久保忠世	—
服部半藏	—
本多忠政	武器
本多正信	经验值
松平忠辉	道具
松平忠直	经验值
上杉景胜	经验值
前田利常	经验值
藤堂高虎	武器
坂崎直盛	武器
细川忠兴	道具
伊达政宗	经验值

攻略

战斗开始后，首先出城，将接近城门的前田利常和细川忠兴诱到真田丸前。不久后，就会发生德川军出动国崩炮的剧情，将大炮破坏或将驾驶员全数击落。接着就可以马上赶往城内的东门，发生被拒入城的剧情后，从城外向西门推进。途中最好能先将上杉景胜击倒，否则东门第一丸就会很快被破坏。到达西门后就可以入城，到达本阵就会发生说服秀赖的剧情。接着马上回到西门，伊达政宗就会出现，如能在敌方攻击东门前将政宗击倒，剧情就会产生变化。最后再向德川的本阵进发，这一话就算完结。



真田幸村【山崎之战（路线B）】

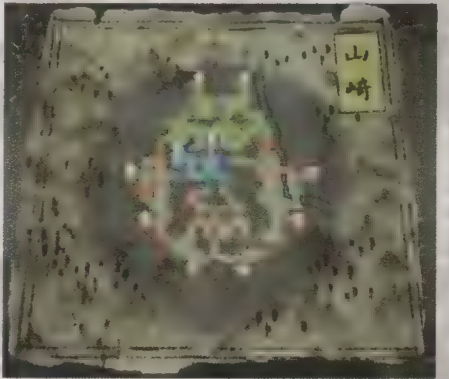
胜利条件：	击破织田信长
败北条件：	武田信玄败走

敌武将资料：

织田信长	—
浓姬	经验值
池田恒兴	道具
前田庆次	经验值
羽柴秀吉	经验值
竹中半兵卫	武器
泷川一益	道具
柴田胜家	经验值
丹羽长秀	经验值
织田信忠	武器
佐久间信盛	道具
前田利家	武器
佐佐成政	道具

攻略

开始后先将柴田胜家和丹羽长秀击败，接着就会发生前田庆次进攻本阵的剧情，期间会有大雾导致可视范围缩小。若阻止他进入天王山范围的任务失败，目标就会改为阻止他进入本阵。将庆次消灭后，北面的洞窟会出现羽柴军团，成功将他击倒后，就会发生向西面进攻的剧情，消灭信长后就会进入ENDING。



武田信玄【川中岛之战】

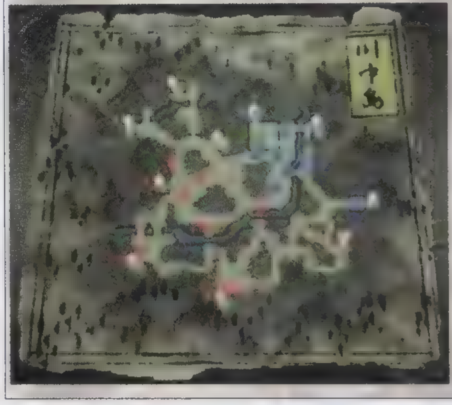
胜利条件：	击破上杉谦信
败北条件：	武田信玄败走

敌武将资料：

上杉谦信	—
上杉景信	道具
北条高广	武器
柿崎景家	勋功
村上义清	武器
上条政繁	武器
直江景纲	道具
本庄繁长	经验值
宇佐美定满	道具
色部胜长	道具
甘粕景继	经验值
鬼小岛弥太郎	经验值

攻略

与真田幸村编大致上相同，在战斗开始后，首先将敌方的前线部队消灭。当幸村的部队到达妻女山后，就会发生上杉军猛攻的剧情。阻止敌将进入本阵，直至幸村到达八方原后，就会发生反击事件，将敌军全数击倒后，再击倒谦信，就可以顺利过关。在幸村开始上妻女山后，到回到八方原期间，会发生大雾事件，事前必需认清地图的分布。



武田信玄【安土城攻略战】

胜利条件：	击破织田信长
败北条件：	武田信玄败走

敌武将资料：

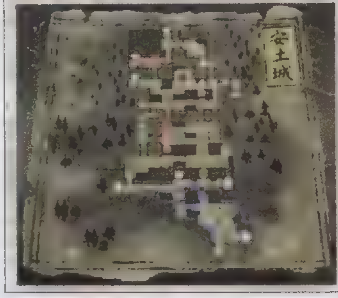
织田信长	—
织田信忠	道具
池田恒兴	道具
森可成	武器
泷川一益	经验值
柴田胜家	经验值
佐佐成政	经验值
蒲生氏乡	武器
丹羽长秀	经验值
前田利家	经验值
明智光秀	经验值
前田庆次	经验值
上杉谦信	道具
上杉景胜	经验值
直江兼续	武器
鬼小岛弥太郎	经验值
柿崎景家	经验值

城内战敌武将资料：

织田信长	—
丹羽长秀	经验值
阿市	经验值
佐久间信盛	经验值
前田庆次	经验值
森兰丸	经验值

攻略

战斗开始后，同样会出现明智的火攻部队。将他击倒后，光秀就会暂时撤退。隔一会，光秀会再次登场，赶在他之前到达信长本阵，光秀就会成为我方的角色，将城内所有据点击破，光秀就会向城外撤退。当光秀脱离战场后上杉谦信就会登场，如能在不失去任何武将的情况下，将信长打败，就可以进入信玄编的上半分支。若不能达成这个目的，就会进入下半部的路线。不论进入任何一条路线，在城外部分结束后，都会进入城内部分。前往城的顶层，把信长打败，就可以完成这话。在信长一战中，必需先将炮兵清除，否则就会被敌方的火枪击倒。



武田信玄【小田原潜入】

胜利条件：	击破北条氏政
败北条件：	武田信玄败走

敌武将资料：

北条氏政	—
上杉谦信	经验值
服部半藏	经验值
北条纲成	道具
北条氏邦	武器
北条氏规	经验值
伊达政宗	经验值
片仓小十郎	道具
北条氏照	道具

攻略

由于是城内战的关系，有关地形难以说明。不过值得一提的是尽量避免与杂兵发生战斗，因为城内回复道具较少，加上环境狭窄，一旦被杂兵缠住，就难以逃走。沿每层上升，击倒所有武将，特别要小心上杉谦信、服部半藏和依达政宗。到达顶层天守阁将北条氏政击倒，这一话就算完成。

武田信玄【山崎之战（路线A）】

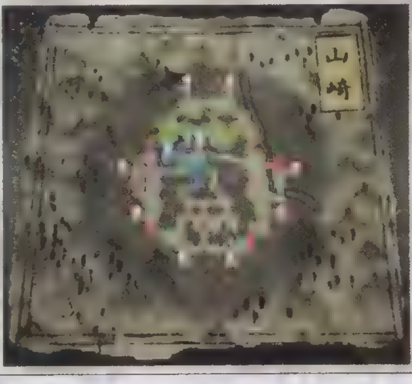
胜利条件：	击破织田信长
败北条件：	武田信玄、真田幸村或上杉谦信败走

敌武将资料：

织田信长	—
浓姬	经验值
池田恒兴	道具
前田庆次	经验值
羽柴秀吉	经验值
竹中半兵卫	武器
泷川一益	道具
柴田胜家	经验值
丹羽长秀	经验值
织田信忠	武器
佐久间信盛	道具
前田利家	武器
佐佐成政	道具

攻略

战斗开始后，击倒柴田胜家与丹羽长秀。接着就要阻止前田庆次进入天王山，失败后就会变成阻止他进入本阵，同时北面的洞窟，也会出现羽柴军团。成功阻止他们进入本阵，就会发生"在大雾消失前突破圆明寺川"的指令，也就是前往地图的东面织田本阵。如若失败，就会发生上杉谦信突击敌方本阵的事件，随后进入本阵，保护谦信的同时，将信长打倒，就可以顺利完成本关。



武田信玄【长筱之战】

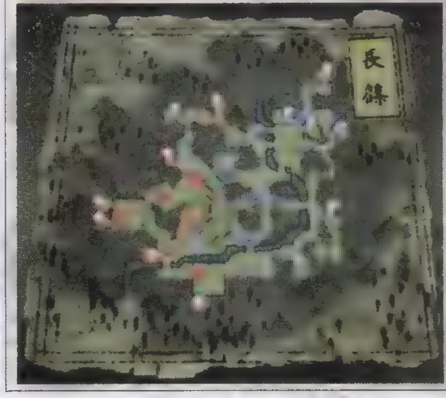
胜利条件：	击破织田信长
败北条件：	武田信玄败走或武田骑马军团全灭

敌武将资料：

织田信长	—
织田信忠	经验值
前田庆次	经验值
明智光秀	道具
柴田胜家	武器
丹羽长秀	道具
前田利家	道具
泷川一益	武器
德川家康	经验值
本多忠胜	经验值
榊原康政	道具
服部半藏	武器
奥平贞昌	武器
酒井忠次	经验值
井伊直政	道具

攻略

与幸村编的下半路线同样，先把北面的明智光秀击倒以迎救马场信房，然后回到地图中央击倒泷川一益和稍后出现的酒井忠次伏兵部队。当发生豪雨事件后前田庆次便会登场，将庆次击倒后，前往敌方本阵，将信长击倒就算完成这话。



武田信玄【川中岛奇袭战（路线B）】

胜利条件：	击破上杉谦信
败北条件：	武田信玄败走

敌武将资料：

上杉谦信	—
上条政繁	道具
村上义清	武器
斋藤朝信	经验值
鬼小岛弥太郎	道具
前田庆次	武器
直江兼续	经验值
柿崎景家	道具
甘粕景继	道具
北条高广	经验值
伊达政宗	武器
片仓小十郎	经验值
服部半藏	武器

攻略

游戏开始后，西北方的伊达政宗会马上攻击茶臼山，前往成功击倒政宗后，再向善光寺进发，将敌军消灭后，就会出现服部军团袭击东面的海津城的事件。赶往海津城，并将服部半藏击倒的同时前田庆次也会突击我军。击倒前田庆次后，目标就会变成突入上杉军本阵，进入敌军本阵后并把上杉谦信击倒，战斗就会正式完结。

服部半藏【桶狭间之战】

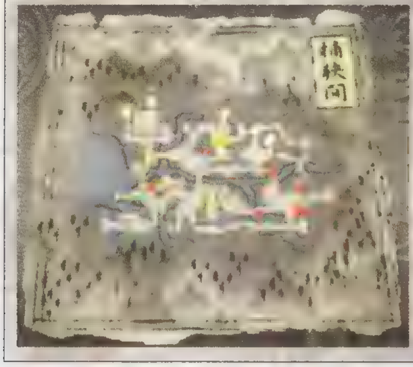
胜利条件：	击破今川军全武将
败北条件：	德川家康败走

今川军武将资料：	
今川义元	经验值
鹈殿长照	经验值
朝比奈泰朝	武器
冈部元信	武器
井伊直盛	道具
松井宗信	道具
葛山氏元	武器

织田军武将资料：	
织田信长	经验值
浓姬	道具
阿市	武器
河尻秀隆	经验值
羽柴秀吉	经验值
金森长近	经验值
柴田胜家	经验值
佐久间信盛	道具

攻略

这一关的主要对手是今川军，想要以最快速度过关，可集中攻击今川军的武将，但其中最要注意的是其总大将今川义元，因为一旦在移动中途被今川军发现，他便会立即撤退，唯一的方法是利用地图最下方忍之道前进，使用二段跳通过山崖，直接到达今川的本阵把他暗杀。想多获得经验值则可把织田军也消灭。



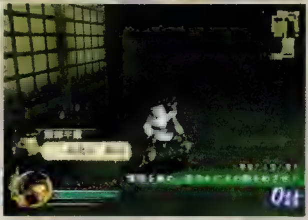
服部半藏【上田城潜入】

胜利条件：	夺取密书
败北条件：	玩家败走

敌武将资料：	
真田幸村	—
くのいち	经验值
矢泽赖纲	经验值
铃木重则	道具

攻略

在这一版服部半藏要潜入上田城夺取密书，要诀是必须在每一层偷听到重要的情报，方法是在破坏每一扇门之前先在门外等一会，如果门内有声音传出的话便代表成功，但要注意千万别破坏这些门，否则的话便会打草惊蛇，前功尽弃，即使能顺利到达终点也无法找到密书，因此必须紧记取得所有情报才向下一层进发，当听到服部说："……长居は，无用"时便代表已取得所须的情报，如果成功盗取密书便会进入"大坂夏之阵"，否则的话便会进入"大坂城潜入"。



服部半藏【三方原之战】

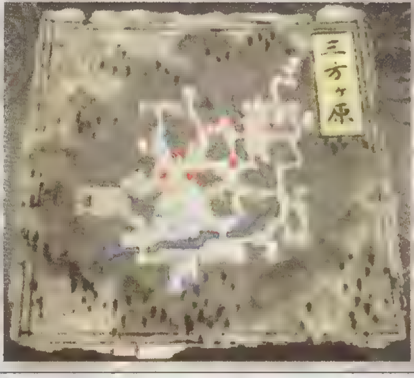
胜利条件：	击破武田信玄或德川家康到达茶臼山
败北条件：	德川家康败走

武田军武将资料：	
武田信玄	
穴山信君	武器
真田幸村	经验值
くのいち	道具
武田胜赖	武器
马场信房	经验值
内藤昌丰	武器
山县昌景	道具
小山田信茂	武器

织田军武将资料：	
泷川一益	经验值
佐久间信盛	经验值

攻略

开始时要尽快把信玄军的武将逐一击倒，但如果不是双人合作游戏的话，是很难保护鹤形阵的，所以就要避免深入敌阵，因为在本关，德川家康在带领本阵往茶臼山移动的时候，会有两名武将突然投靠织田军，倒戈攻击本阵，此时玩家的首要任务便是要把接近本阵的敌人打倒，最后把敌大将武田信玄打败。



服部半藏【大坂夏之阵（路线A）】

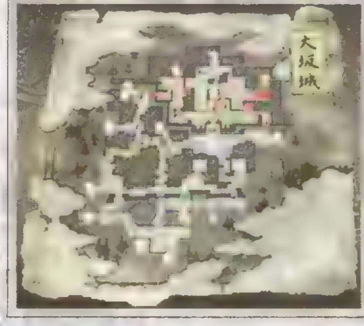
胜利条件：	击破丰臣秀赖
败北条件：	德川家康败走

敌武将资料：	
丰臣秀赖	—
大野治长	武器
长宗我部盛亲	道具
真田幸村	经验值
后藤又兵卫	经验值
木村重成	经验值
薄田兼相	经验值
塙团右卫门	武器
毛利胜永	武器
くのいち	道具

攻略

德川军与丰臣军的最终之战，分为城外和城内两部分。服部的第一个任务是使用二段跳潜入大坂城，把城门内看守两门大炮的守备头打倒，接着城门便会打开，真田幸村也随之出阵，虽然此时くのいち会在我军本阵附近出现，但应先打败真田幸村，再赶回本阵收拾くのいち，接着便要向大坂城进军，可是刚进入大坂城，真田幸村会在地图的左上方出现，并向我军本阵进行突击，此时玩家可选择阻止他，或是直接到内城打倒丰臣秀赖，一旦打倒丰臣秀赖，便会自动进入城内部分。

城内同样分为五层，在一楼要找出两名武将、在二、四楼要打倒丰臣秀赖的影武者、到了三楼则要打倒くのいち和找出所有武将，最后在天守阁打倒真田幸村便可看到Good Ending。



服部半藏【神君伊贺越】

胜利条件：	德川家康到达长太之浦或击破明智光秀
败北条件：	德川家康败走

敌武将资料：	
明智光秀	—
石川五右卫门	经验值
杂贺孙市	经验值
明智秀满	经验值
斋藤利三	道具
明智茂朝	武器
津田信春	道具

攻略

这一版的目的是要掩护德川家康逃走，方法十分简单，就是把沿途的敌人打倒。当玩家到达地图的右方时，明智军的工作部队便会出现，并前往开启右下方的城门，好让明智的大军拦截家康。此时只要尽快把工作部队歼灭，明智光秀便无法追上，顺利让家康能脱身。

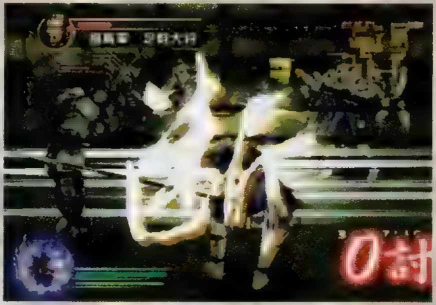
服部半藏【大坂城潜入（路线B）】

胜利条件：	击破丰臣秀吉
败北条件：	玩家败走

敌武将一览	
丰臣秀赖	—
真田幸村	经验值
前田庆次	经验值
小西行长	经验值
加藤清正	经验值
黑田官兵卫	经验值
石田三成	经验值
くのいち	经验值
加藤嘉明	经验值
福岛正则	经验值
石川五右卫门	武器
胁坂安治	道具

攻略

终于来到最后一关，本次半藏的目的是要潜入大坂城的五楼，把丰臣秀吉打倒，由于城内的敌兵会源源不绝出现，加上回复道具不多，因此不应恋战，要尽快寻找通往上层的阶梯，但是くのいち或前田庆次必须击倒。当抵达五楼时，要在狭窄的空间内同时跟真田幸村和丰臣秀吉决战，房间内同样没有回复道具，故此要采取游击战术，在红血状态下不断游走直到无双槽满，马上使出无双乱舞进行反击，重复这个步骤的话应不难打败他们，接着便可欣赏结局画面了。



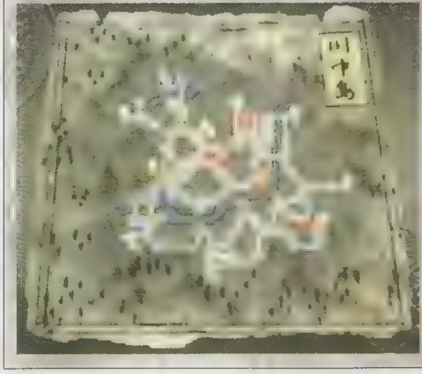
上杉谦信【川中岛之战】

胜利条件：击破武田信玄
败北条件：上杉谦信败走

敌武将一览	
武田信玄	—
武田信繁	武器
穴山信君	经验值
内藤昌丰	武器
真田幸村	经验值
くのいち	道具
原昌胤	道具
马场信房	武器
小山田信茂	经验值
武田信廉	经验值
山本勘助	道具
高坂昌信	经验值
山县昌景	道具
武田义信	武器

攻略

相当繁忙的一关，所以最好能配备马匹出战。一开始便要选择赶往八幡原把该处的敌军击破，或是到地图的东面镇压海津城，然后又要到西北方的善光寺把武田义信打倒，以防止他把寺院封锁，接着再把山本勘助打倒，最后把武田信玄打倒便可过关。



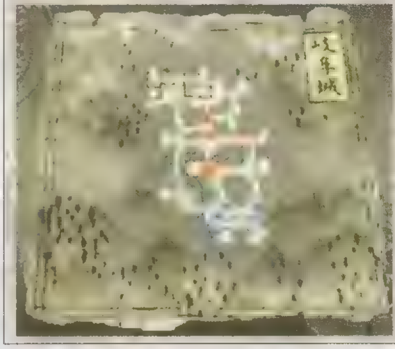
上杉谦信【岐阜城攻略战】

胜利条件：击破织田军全武将
败北条件：上杉谦信败走或上杉本阵沦陷

敌武将一览	
织田信长	经验值
森兰丸	道具
羽柴秀吉	经验值
蜂须贺小六	经验值
明智光秀	武器
明智秀满	经验值
前田庆次	经验值
柴田胜家	武器
浓姬	武器
阿市	武器
前田利家	经验值
佐佐成政	经验值
丹羽长秀	道具
泷川一益	道具
竹中半兵卫	道具

攻略

上杉军与织田军的决战，首先要把柴田胜家引诱到敌军的炮击地带，当敌军的炮火误中柴田后便会停止炮击，接着要护送两座天梯车到达指定位置，成功护送后，信长会逃入岐阜城，这时要尽快在他脱离战场前将其打倒，否则当敌方的援军向本阵攻击时，可能来不及回防。



在收拾所有敌军武将后，便会进入城内部分，在一、三楼要击倒明智光秀和兰丸才可能开启前往上层的通道，最后在四楼织田信长和前田庆次（未完成城外“正面突破”事件时）会同时出现，把他们打败便可过关。

上杉谦信【小田原城潜入】

胜利条件：击破北条氏政
败北条件：玩家败走

敌武将一览	
北条氏政	—
真田幸村	经验值
北条氏照	武器
北条氏邦	道具
松田宪秀	经验值
くのいち	经验值
北条氏规	道具
北条纲城	经验值

攻略

上杉要潜入小田原城内打倒身处五楼的北条氏政，首两层比较简单，只消找到前往上层的楼梯便可，但是在三楼会遇到五条楼梯，唯一能通往上层的楼梯是有守备头在看守的。假如在二楼没有打倒くのいち的话，到了四楼通往五楼的楼梯前，便会碰上真田幸村和くのいち二人联手，必须把二人打倒才能通过，最后打败五楼的北条氏政便可过关。

上杉谦信【川中岛宿命战（路线A）】

胜利条件：击破武田信玄
败北条件：上杉谦信败走或上杉谦信以外自军全武将败走

敌武将一览	
武田信玄	—
武田信廉	经验值
土屋昌次	道具
穴山信君	经验值
真田幸村	经验值
くのいち	经验值
山县昌景	武器
内藤昌丰	武器
马场信房	武器
小山田信茂	道具
高坂昌信	道具
仁科盛信	经验值
服部半藏	经验值
武田胜赖	道具

攻略

在“岐阜城攻略战”中，在武田军出现前完成胜利条件，便可通往这一版。与川中岛之战一样，玩家要在八幡原或海津城之间选择一方来救援，不同的选择会影响以后事件的发生，但均要骑马赶往地图上各处（如驾御的马匹是松风的话，则可以争取足够时间救援两地），因此时间的掌握相当重要。当然玩家也可选择最直接了当的方法，就是直接冲向敌军本阵把武田信玄打败，欣赏结局画面。

上杉谦信【上田城攻略战】

胜利条件：击破真田昌幸
败北条件：上杉谦信败走或上杉本阵沦陷

敌武将一览	
真田昌幸	—
くのいち	经验值
真田信之	武器
真田幸村	经验值
真田幸村	道具
真田幸村	武器
真田幸村	经验值
高坂昌信	道具
山县昌景	武器
武田信玄	经验值
内藤昌丰	道具
马场信房	武器
仁科盛信	经验值

攻略

这一版分为城外和城内两部分，在城外战时，由于敌军会不断向本阵进攻，因此不要离开本阵太远。而且要随时注意敌军武将从哪里进攻，马上赶往救援，特别是くのいち和真田幸村，因为他们会多次出现，等到武田信玄的援军出现并将其击败后，便可向敌军反攻。

进入城内战后，くのいち、真田幸村及真田信之会出现向玩家挑战，而くのいち和真田幸村更会多次出现，在地下五楼时更会同时现身，必须小心他们的连携攻击。把他们打倒后，首领真田昌幸才会出现。

上杉谦信【姉川之战（路线B）】

胜利条件：击破武田信玄
败北条件：上杉谦信败走或上杉谦信以外自军全武将败走

敌武将一览	
武田信玄	—
武田信廉	经验值
武田胜赖	经验值
真田幸村	经验值
高坂昌信	道具
山县昌景	武器
内藤昌丰	武器
穴山信君	经验值
原昌胤	经验值
马场信房	武器
小山田信茂	道具

攻略

虽然说是最后一关，但其实难度并不高。玩家首先要做的就是要依照地图指示，为自军的武将解围，接着武田信玄的增援部队便会出现，同一时间武田军也会发动总攻击，假如玩家在“岐阜城攻略战”中完成“正面突破”事件的话，前田庆次会成为我军的援军登场，最后只须把宿敌武田信玄打倒，此关便会结束。

杂贺孙市【伊势长岛歼灭战】

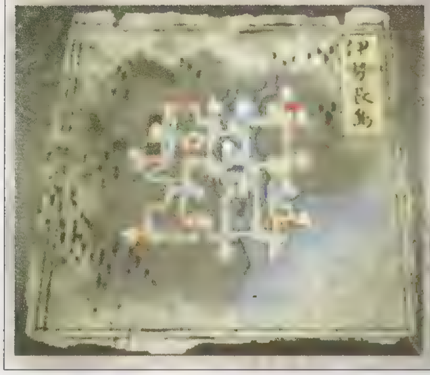
胜利条件：击破织田信长
败北条件：证惠或杂贺孙市败走

敌武将资料：

织田信长	—
羽柴秀吉	道具
丹羽长秀	道具
织田信忠	武器
前田庆次	经验值
明智光秀	经验值
森兰丸	道具
泷川一益	武器
九鬼嘉隆	武器
氏家卜全	道具

攻略

游戏一开始，便要立刻往地图的东南方移动，先打倒九鬼嘉隆，阻止他发动炮击。接着当孙市在地图南面遇上明智光秀时，信长便会开始在岛上放火，此时的任务会变成保护证惠到地图东北方信长的本阵投降。但是当证惠来到信长面前时，信长竟把他处决了，引领法师撤退后到达撤退点或直接打倒信长后便可过关。



杂贺孙市【京洛抵抗战】

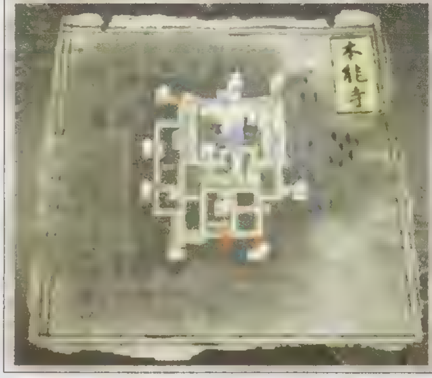
胜利条件：击破织田信长
败北条件：本愿寺显如或杂贺孙市败走

敌武将资料：

织田信长	—
荒木村重	道具
织田信忠	道具
前田利家	道具
明智光秀	经验值
佐久间信盛	武器
森兰丸	经验值
丹羽长秀	武器。
浓姬	经验值
泷川一益	武器
阿市	经验值
柴田胜家	道具
前田庆次	武器
下间赖廉	经验值
下间仲孝	经验值
下间赖龙	经验值
七里赖周	经验值

攻略

首先要把地图下方的三个敌诘所夺取，接着立即由地图东面往正北方的目标地点进发，在火计部队到达前把其消灭，然后会发生显如投降事件，当显如离开本愿寺之后，便要火速到达地图上"X"的位置，跳上屋顶上对信长进行狙击，接着再把信长打倒便可过关。



杂贺孙市【山崎统击战】

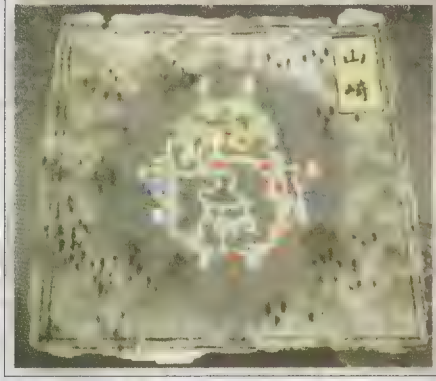
胜利条件：击破织田信长
败北条件：本愿寺显如败走或织田信长到达突破地点

敌武将资料：

织田信长	—
阿市	经验值
浓姬	经验值
织田信忠	武器
前田庆次	经验值
明智光秀	经验值
蜂屋赖隆	武器
中川重政	道具
泷川一益	经验值
柴田胜家	武器
丹羽长秀	道具
佐久间信盛	武器
前田利家	道具
佐佐成政	道具
羽柴秀吉	经验值

攻略

如果要以最快速度过版的话，只须尽快潜入地图东面信长的本阵把他打倒便可，但若想要打倒多些武将获取经验值和道具的话，便要以静制动，逐一消灭向本阵进军的敌人。另外这一版还有信长狙击的事件，孙市要在远处向信长瞄准及射击，但要注意若太接近便会被信长发现导致阻击失败。



杂贺孙市【安土城潜入】

胜利条件：击破织田信长
败北条件：杂贺孙市败走

敌武将资料：

织田信长	—
浓姬	—
织田信忠	经验值
前田庆次	经验值
丹羽长秀	经验值
堀秀政	武器
前田利家	经验值
阿市	—
服部半藏	经验值
佐久间信盛	经验值

攻略

在完成各关的信长狙击事件和"越前防卫战"的法师撤退事件后便可来到这一版（注意：在完成京洛抵抗战的"信长阻击・叁弹"前必须完成前几关全部的阻击事件，这样才会出现安土城潜入），在一楼要对信长进行狙击，打倒守备头可以开启暗门；二楼、四楼则分别击倒服部半藏和前田庆次。在三楼和五楼，要在不打倒阿市和浓姬的情况下前往上一层，这样便可在天守阁与信长决一死战。

杂贺孙市【越前防卫战】

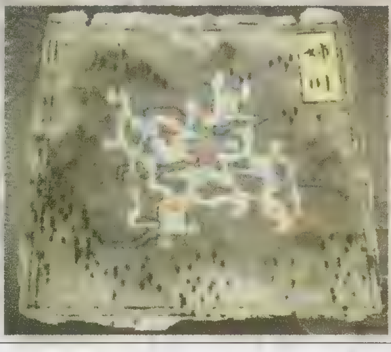
胜利条件：击破明智光秀或击破织田信长
败北条件：杂贺孙市败走或法师全灭

敌武将资料：

明智光秀	经验值
阿市	经验值
蒲生氏乡	经验值
服部半藏	经验值
前田庆次	经验值
森兰丸	经验值
池田恒兴	经验值
金森长近	武器
柴田胜家	经验值
佐久间信盛	道具
前田利家	道具
原长赖	道具
佐佐成政	道具
堀秀政	武器
织田信长	—
织田信忠	经验值
荒木村重	武器
丹羽长秀	经验值
泷川一益	经验值

攻略

难度较低的一版，但是要完成的事件也相对较多。在击倒柴田胜家和佐久间信盛后，便会出现狙击明智光秀的剧情，必须绕到地图东面的山路到达狙击地点，因为走河道会被敌军发现。接下来的任务是协助法师撤退，此时光秀会派出服部半藏搜索孙市，玩家必须留意地图从而躲避他，接着织田信长便会率领援军登场，这时会再次发生狙击信长的剧情，孙市要在地图西南方的窄道隔河向信长射击，完成后移动至地图最北方便可过关。



前田庆次【伊势长岛歼灭战】

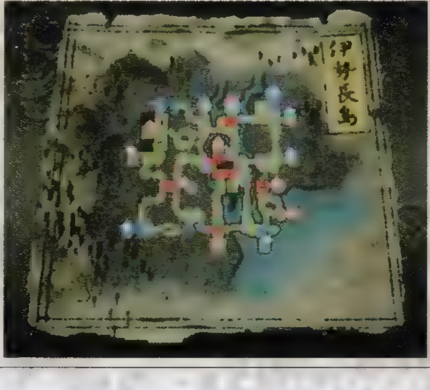
胜利条件：民兵全灭或者民兵全脱离战场
败北条件：织田信长败走

敌武将资料：

服部友贞	武器
证惠	道具
杂贺孙市	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	道具
法师	道具
法师	武器

攻略

击破四位法师中的两位后，羽柴秀吉便会带领大炮部队在地图的东北方出现，这时一定要尽快前去保护他的安全，并且将四周的士兵消灭。当秀吉部队移动至中央城的西门时，火计便算成功。这时杂贺孙市会护送"证惠"经东门往信长本阵投降，玩家一定要在他们到达本阵前将他们消灭以阻止他们投降。假如阻止失败，便要将余下的敌军将领全部消灭才能过关。



前田庆次【长篠之战】

胜利条件:	武田胜赖击破
败北条件:	织田信长败走

敌武将资料:	
武田胜赖	—
武田信廉	经验值
真田幸村	经验值
女忍者	经验值
山县昌景	经验值
内藤昌丰	经验值
马场信房	经验值
原昌胤	武器
土屋昌次	经验值
穴山信君	武器
小山田信茂	经验值

攻略

在开始时，先往西北向保护明智光秀（消灭周围的敌人），而在途中千万不要越过自军的防马栏，否则就不会出现武田骑兵被枪击的剧情。成功保护光秀后，在到地图的东南攻陷敌人的据点，完成后有指示叫玩家杀掉20名内腾昌丰的士兵，只要按指示在“X”附近杀掉20名内腾军的士兵，就会出现武田骑兵被枪击的剧情。接着要尽快消灭本阵前方的山县昌景和内腾昌丰。在同一时间，真田幸村也会突击我方的本阵，由于他跟女忍者在一起，所以战斗时要加倍小心。当成功将真田幸村击倒后，武田胜赖便会往地图左上方逃走，将他消灭就可以过关了。

前田庆次【川中岛腕试し】

胜利条件:	上杉军全武将击破
败北条件:	前田庆次败走或我方任意武将败走

敌武将资料:	
上杉谦信	经验值
直江兼续	武器
鬼小岛弥太郎	武器
柿崎景家	经验值
本庄繁长	道具
色部胜长	武器
北条高广	道具
上杉景胜	经验值
斋藤朝信	经验值
村上义清	武器
宇左美定满	经验值
甘粕景继	道具
上条政繁	道具

攻略

最初我方就只有前田庆次一位武将，当击破一名敌将后，杂贺孙市会作为援军出现在地图西北角(A点)，但要留意此时的败北条件将改为我方任意武将被击倒。当消灭在他附近善光寺(B点)里的宇左美定满后，真田幸村、阿国和石川五右卫门(C点)也会逐一作为援军登场。迅速赶往与阿国(D点)合流，并消灭他们周围的敌人和武将，这样伊达政宗也会作为援军在地图下方出现。当我方五名援军全出现后，上杉谦信也会在地图西南面(F点)出现，这时应马上赶往救助伊达政宗(E点)，因为谦信部将直江兼续会和甘粕景继合击他，很容易就造成政宗败走。帮政宗解围后再清除战场上包括上杉谦信以内的所有敌将。

前田庆次【京洛之乱】

胜利条件:	石川五右卫门击破
败北条件:	前田庆次败走

敌武将资料:	
石川五右卫门	武器
阿国	经验值

攻略

先到五右卫门处跟他战斗，这时会出现五分钟之内打倒100人的MISSION。此时玩家先不要打倒五右卫门，将枪头指向阿国，并尽量在五分钟内杀掉100人，然后再对付五右卫门。接着会有大增倾奇者出现，消灭一定数量后，地图会指示出七处会增派倾奇者的据点，逐一将它们破坏后，再将已出现的倾奇者全部消灭，这样五右卫门才会再次出现。说服织田军的武将撤退后就可以去与五右卫门分出高下。

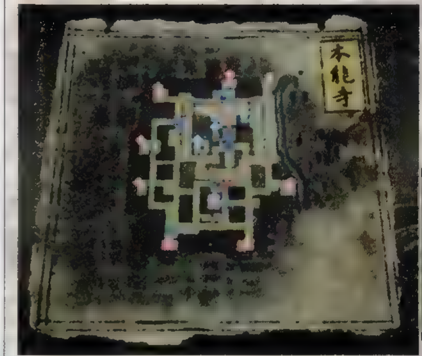
阿国【京洛之舞】

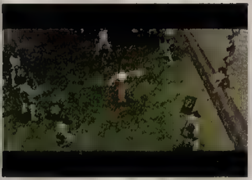
胜利条件:	击破前田庆次
败北条件:	石川五右卫门败走

敌武将资料:	
前田庆次	经验值
金森长近	经验值
河尻秀隆	经验值
九鬼嘉隆	武器
中川重政	武器
丹羽长秀	武器
蜂屋赖隆	武器
堀秀政	武器
荒木村重	武器
池田恒兴	经验值

攻略

先将前田庆次击破，织田的援军便会出现，而且数量非常多，假如玩家有空闲时间应多消灭一些敌军据点。这一关的过版条件有两个，第一个是击败前田庆次三次，第二个是消灭所有的织田援军。前者比较容易达成，后者则能多获经验值、道具和武器。





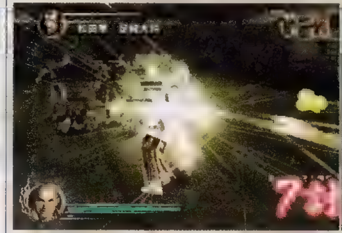
前田庆次【小田原城潜入】

胜利条件:	北条氏政击破
败北条件:	前田庆次败走

敌武将资料:	
北条氏政	—
北条氏康	武器
北条氏直	经验值
北条氏邦	经验值
松田宪秀	道具
伊达成实	道具
伊达政宗	经验值
北条氏照	道具
服部半藏	经验值

攻略

五层的攻城战，由于有时间限制的关系，所以途中绝对不能对付喽罗，只要专心找寻前进的通道便可。去到第三层，会出现五条楼梯，但当中只有一条是正确的。这一关的攻城战比较好，因为并没有太多强劲的武将把守楼梯，只要小心“伊达政宗”和“服部半藏”二人便行。到达城顶后面对北条氏政时要小心被火枪队，可利用墙壁挡着他们炮火。



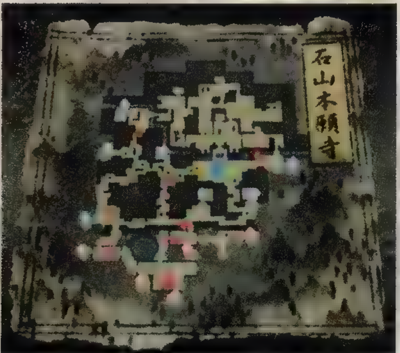
阿国【大坂之舞】

胜利条件:	击破织田信长
败北条件:	杂贺孙市败走、堺之町被破坏

敌武将资料:	
织田信长	—
浓姬	经验值
阿市	经验值
泷川一益	武器
前田利家	经验值
丹羽长秀	经验值
佐久间信盛	道具
蜂须贺小六	经验值

攻略

这一关的首要任务是保护堺町不受到敌人的部队攻击，但由于敌军的部队非常分散，所以最好能装备增加移动速度的道具出战。在击倒泷川一益、前田利家、丹羽长秀、佐久间信盛和蜂须贺小六后，信长本阵的门便会打开。接着阿市会出击迎战，击倒她后，所有关卡也会开启。而此时浓姬和信长均会出击，只要将信长击倒便能过关。



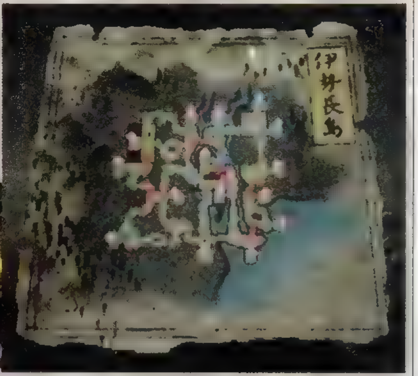
阿国【伊势长岛之舞】

胜利条件:	阿国或石川五右卫门到达目的地
败北条件:	阿国或石川五右卫门败走

敌武将资料:	
明智光秀	经验值
森兰丸	经验值
服部半藏	经验值
丹羽长秀	道具
织田信忠	经验值
泷川一益	经验值

攻略

这关要和五右卫门一起移动到目的地，但在移动途中不能离开五右卫门太远，否则他会停下来不肯前进。在五右卫门逃走的路线上，会遇上很多武将，要避开他们前进恐怕会有一点困难，因此还是将它们击倒比较好。整体上这一关难度不高，玩家应该能够轻易过关。

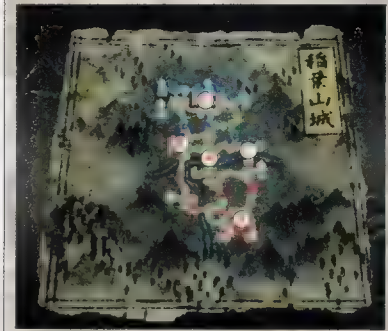


胜利条件:	击破织田信长
败北条件:	斋藤义龙败走

敌武将资料:	
织田信长	—
前田利家	道具
浓姬	经验值
阿市	经验值
柴田胜家	道具
丹羽长秀	武器
佐久间信盛	经验值
蜂须贺小六	武器
佐佐成政	经验值
羽柴秀吉	经验值

攻略

这一关的进程和明智光秀的【稻叶山城防卫战】完全一样，一开始先前往中央位置(A点)、(B点)，把该处前线的敌人佐佐成政和柴田胜家击破。把前线敌人击破后，在东方(C点)会出现一支运送材木的部队，前去击倒蜂须贺小六。接着往(D点)走消灭敌军部分武将和据点。不久后出现羽柴秀吉建成一夜城的事件，两军开始炮击。此时的任务为夺取一夜城，把(E点)的羽柴秀吉击倒便可。虽然织田的本阵(F点)开门，但我军的竹中半兵卫开始叛变，要马上回去收拾，把全敌将击倒后便可消灭信长。



阿国【川中岛之舞】

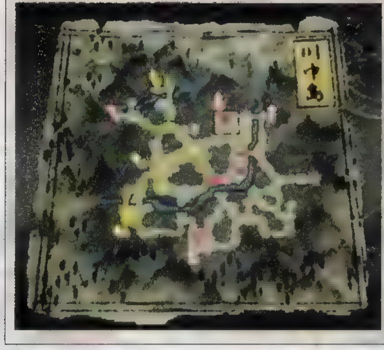
胜利条件:	武田、上杉两军脱离战场
败北条件:	阿国败走

武田军武将资料	
武田信玄	武器
真田幸村	经验值
武田信繁	武器
内藤昌典	道具
马场信房	道具

上杉军武将资料	
上杉谦信	经验值
柿崎景家	经验值
甘粕景继	道具
直江景纲	武器
宇佐美定满	经验值

攻略

要令武田军和上杉军脱离战场的最有效方法，便是迅速将两军的总大将打倒。在开始时，玩家先向其中一方的本阵进发，这时会出现特殊剧情。接着便要依照指示前进，将两军的大将击破，被击退的一方，旗下全部武将均会撤退。假如想获得经验值和物品的话，则可先把两军的各将领逐一击倒，最后才把两位大将击退。

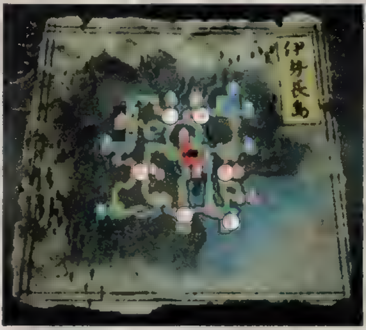


胜利条件:	民兵全灭，或民兵脱离战场
败北条件:	织田信长败走

敌武将资料:	
证惠	道具
杂贺孙市	经验值
服部友贞	武器
法师	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	道具
法师	经验值
法师	经验值

攻略

同样是跟明智光秀的【伊势长岛歼灭战】完全相同的一关，先打倒地图中东南西北(A、B、C、D点)四位法师中的两位便可以完成压制任务。东南方(E点)会准备进行炮击，在炮击开始前去协助。炮击开始后，前去羽柴秀吉处为他开路，成功让秀吉到达中央城的西门时会使用火计，此时敌军的大将证惠打算由东门前往信长本阵投降，前去(F点)把他和杂贺孙市击倒阻止其投降。最后中央城各门会全开，让所有民兵(法师)逃走便可以过关(前去法师位置他们便会逃走)，但记着当中的服部友贞必定要击倒。当然，全灭民兵也能过关。



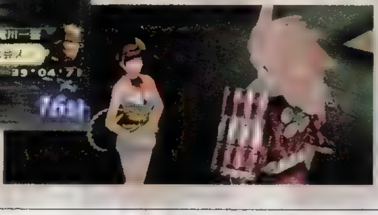
阿国【安土城之舞】

胜利条件:	击破前田庆次
败北条件:	阿国败走

敌武将资料	
佐久间信盛	经验值
森可成	道具
阿市	经验值
柴田胜家	经验值
金森长近	经验值
丹羽长秀	经验值
佐佐成政	道具
泷川一益	武器
浓姬	经验值
前田庆次	—

攻略

首先把佐久间信盛和森可成击倒，开启往上一层的通道。接着会遇到阿市，她会逃走，但在不远处便会停下，将其击倒便可。一路上过关斩将到达顶楼天守阁，阿国终于见到自己日思夜想的前田庆次，但石川五右卫门前来捣乱，为了保护五右卫门，只能和前田庆次战斗，本战必须速战速决，否则会因为五右卫门被击倒而导致作战失败。

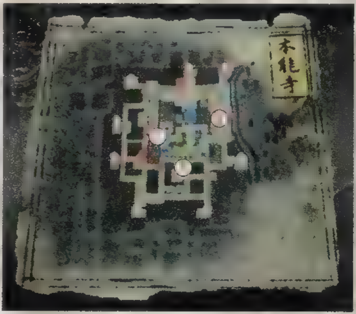


胜利条件:	织田信长到达脱出地点
败北条件:	织田信长败走

敌武将资料:	
明智光秀	经验值
斋藤利三	经验值
阿闭贞征	武器
津田信春	武器
筒井顺庆	武器
松田政近	经验值
明智茂朝	武器
细川藤孝	武器
明智秀满	经验值
细川忠兴	武器
浓姬	经验值

攻略

开始时走出本能寺南门，打倒(A点)阿闭贞征后往东走，把隐密头打倒阻止火计发生。只要成功阻止火计，织田信长会开始向脱出地点移动，但东门(B点)附近出现明智秀满、细川忠兴等大批敌将，应先去击倒他们(本能寺东门是战略要点，除明智光秀和后期叛变的浓姬外，其他的敌将都会路经该出，必须先占领东门外的据点，以免出现过多的敌兵)。接着前去(C点)击倒浓姬，但要留意必须从东门往北绕路过去。除明智光秀以外的敌将全灭后，马上把信长逃走路线上的据点全部占领，因为信长在路上遇到敌兵会停下来攻击，很容易造成因关卡时间耗完而强制败北。



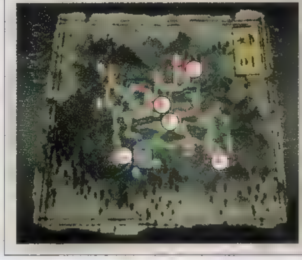
胜利条件：	明智光秀及德川家康击破
败北条件：	织田信长败走

敌武将资料：

德川家康	—
本多正信	武器
本多忠胜	经验值
伊达政宗	道具
片仓小十郎	经验值
伊达成实	道具
前田庆次	武器
斋藤利三	经验值
松田政近	经验值
津田信春	经验值
酒井忠次	经验值
鸟居元忠	经验值
榊原康政	武器
井伊直政	经验值
杂贺孙市	道具
明智光秀	经验值
服部半藏	武器

攻略

这里是森兰丸篇的分岐点，如果打算进入路线B，便可前去中央击倒该处敌人，全部击退后出现迎击德川家康部队的讯息，此时只要前去攻击德川家康就会发生他在战场上消失的事件，最后只要打倒明智光秀，出现他死亡的剧情。简单来说就是先攻击家康使他逃离战场，然后击倒明智光秀。要进入路线A则首先前去（A点）跟丹羽长秀会合，不理会途中的津田春信直接绕北面河道消灭斋藤利三。接着到中央（B点）协助前田利家，对付井伊直政和前田庆次，接着就是附近的伊达政宗，成功后再往西南面（C点）对付刚出现的杂贺孙市。当剩下德川家康后，来到德川家康的本阵（D点）时明智光秀会在中央出现，不予理会直接击倒德川（在击倒德川的途中不能被敌人击倒在地，否则在倒地的时候，服部半藏会使德川逃离战场）。最后才赶回本阵消灭明智光秀。



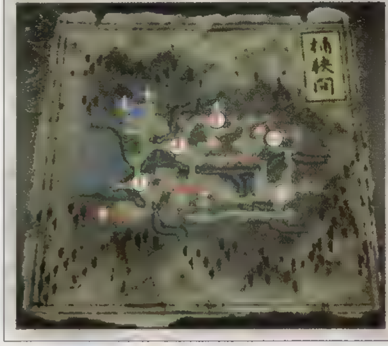
胜利条件：	击破今川义元
败北条件：	织田信长败走、或织田本阵陷落

敌武将资料：

朝比奈泰朝	经验值
鹈殿长照	武器
冈部元信	道具
德川家康	经验值
酒井忠次	经验值
鸟居元忠	经验值
本多忠胜	经验值
葛山氏元	武器
服部半藏	经验值
今川义元	—
井伊真盛	武器
松井宗信	道具

攻略

在一开始，先前往今川军前线砦处的两个（A点）把守阵地的守备头击倒。成功击倒守在中央和左下方的大门打开后，便把善照寺砦附近（B点）的敌人击倒，要记着一个喽罗也不能少。当守着本阵后，敌主将今川义元也出现。前往（D点）奇袭今川义元，在途中（C点）击倒刚刚出现的服部半藏。奇袭事件发生后，如要完成多一点任务的话，则不要把今川义元杀掉，前往（E点）消灭本多忠胜，使德川家康归顺。然后信长会下令全灭今川配下的敌将，最后击倒今川义元便过关。



胜利条件：	击破明智光秀
败北条件：	玩家败走

敌武将资料：

明智光秀	—
服部半藏	经验值
女忍者	经验值
铃木重朝	武器
冈吉正	经验值
杂贺孙市	经验值
斋藤利三	道具
前田庆次	经验值

攻略

在这关的岐阜城潜入之战中，以最顶层的明智光秀为最终目标，除了守着往上层通道的武将外，其他的武将是否击倒随玩家喜欢。在第一层的必经之路会有忍者队伍出现，全击倒后服部半藏会出现。二层某房间内会遇见女忍者，而本层守护通道的武将是杂贺孙市，而三层则为前田庆次，成功将他们消灭便可以到达第四层。对付最后的敌人明智光秀时，由于没有杂兵和武将骚扰，因此要击倒他并不困难，在红血的情况下可不停绕圈，待无双自动回复满后再使用乱舞攻击。

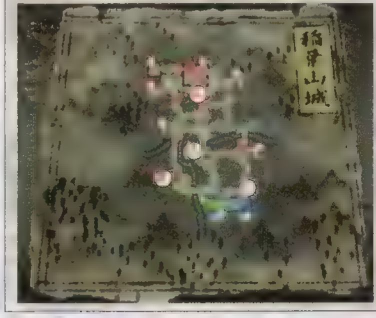
胜利条件：	击破斋藤义龙
败北条件：	织田信长败走

敌武将资料：

斋藤义龙	—
长井道利	武器
明智光秀	经验值
森兰丸	道具
竹中半兵卫	经验值
日根野弘就	道具
土岐赖元	武器
安藤守就	经验值
氏家卜全	武器
稻叶一铁	经验值

攻略

先把（A点）和（B点）的敌武将氏家卜全和安藤守就击破，如此可以确保重要据点。确保据点后，运输筑一夜城所需木材的计划也开始，此时要先前往（C点）保护天梯，接着为羽田秀吉开路，把据点和他附近的敌人击倒，确保他能顺利运送木材。把从本阵（D点）出来的土岐赖元击倒。一夜城筑成的事件发生后，敌方会打开全城门进行突击，此时也是击倒敌大将的最好机会，当然也可以先逐一击倒武将。如让斋藤义龙逃入城内，便会进行下半部分的攻城战，途中会遇到部分合战中出现的武将，只要到达顶部把斋藤义龙击倒便可。



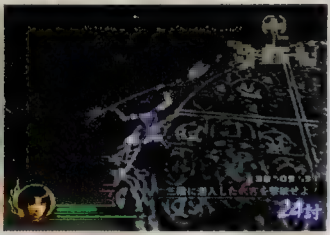
胜利条件：	击破全部刺客
败北条件：	玩家败走

敌武将资料：

铃木重朝	经验值
冈吉正	道具
杂贺孙市	经验值
女忍者	经验值
前田庆次	经验值
酒井忠次	武器
服部半藏	经验值

攻略

与上一关的潜入战不同，本关是一场保护信长的守城战。虽然同样由第一层出发，不过每层都有刺客，如不把所有刺客击倒，即使到达顶层也是不能过关的。在第一层没有刺客、第二层的刺客为杂贺孙市和冈吉正、第三层的刺客为女忍者、第四层的刺客为前田庆次，而第五层的刺客为酒井忠次和服部半藏。由于二到四层都要击倒敌将刺客，而且要四处找寻他们的位置，因此体力可能吃不消，尽量避免和杂兵战斗吧。



胜利条件：	击破浅井长政
败北条件：	织田信长败走

敌武将资料：

浅井长政	—
阿市	—
朝仓义景	经验值
海北纲亲	经验值
赤尾清纲	经验值
矶野员昌	道具
浅井政澄	武器
阿閉贞征	道具
新庄直赖	武器
朝仓景健	经验值
前波新八	道具
朝仓景纪	武器

攻略

这一关的流程较快，首先到中央（A点）援护前田庆次，由于中央桥上有多位武将，当中包括了阿市，所以成为这关的主要战场。过了一会，东南方（B点）的据点要求援护，可选择前去援护（B点）或放弃，如果要争取时间进入路线A，建议选择放弃（B点）为佳，如前去援助则把赤尾清纲消灭便可。接着北面的（C点）德川家康被攻击，把该处的朝仓景健击倒，上方的朝仓义景就会撤退，此时会出现迅速击倒浅井长政的讯息，浅井长政以绿色的标志表示。只要在限定时间内击倒浅井长政，便能进入路线A，如果不能在指定时间击倒，则进入路线B。

胜利条件:	击破织田信长
败北条件:	浓姬败走，或织田信长脱出本能寺失败

织田军武将资料:	
织田信长	武器
森兰丸	经验值
阿市	经验值
前田庆次	武器
羽柴秀吉	武器

明智军武将资料:	
明智光秀	经验值
细川忠兴	武器
细川藤孝	道具
明智秀满	武器
筒井顺庆	经验值
松田政近	道具
津田信春	经验值
斋藤利三	经验值
阿闭贞征	武器
明智茂朝	经验值

攻略

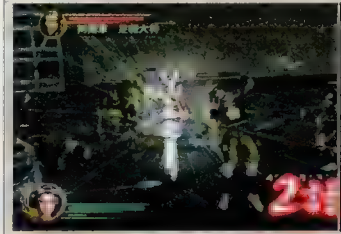
这一关非常特别，我军只有浓姬一人外，还会有第三势力的明智军登场。首先经由西方已打开的门出外，途中出现火烧本能寺的事件，把(A)点的守备长击倒，令本能寺南面的大门打开。进入南门并等其再次关闭后，本能寺(B点)的本门打开，可以由此进入本能寺对付织田信长。在击倒信长后，会发现他只是影武者，而信长的增援则会在东北面出现。当出现信长脱离本能寺的讯息后，便可从(C点)离开，此时胜利条件变为击倒明智光秀。成功在(D点)把明智光秀击倒后，在东北方的(E点)脱出便可过关。

胜利条件:	击破明智光秀
败北条件:	玩家败走

敌武将资料:	
石川五右卫门	经验值
阿闭贞征	道具
筒井顺庆	经验值
井户良弘	经验值
明智茂朝	经验值
杂贺孙市	经验值
津田信春	经验值
明智秀满	经验值
服部半藏	经验值
榊原康政	回复道具
酒井忠次	回复道具
伊井直政	回复道具
本多忠胜	回复道具

攻略

这一关同样是以天守阁为目标，打倒明智光秀。途中虽然出现不少武将，但大部分可以不予理睬，直接通过。但其中四位武将榊原康政、酒井忠次、伊井直政和本多忠胜会掉下回复道具，因此遇到他们必须马上击倒。来到天守阁面对明智光秀时，由于可以跟信长合力对付光秀，因此难度算是较低，但也要小心光秀把信长击倒而导致作战失败。

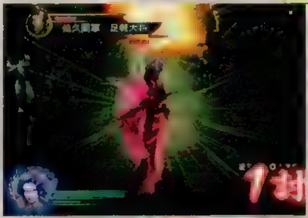


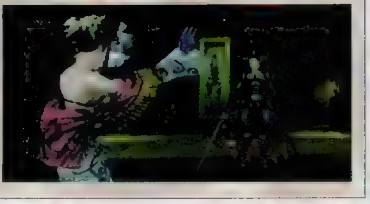
胜利条件:	击破织田信长
败北条件:	玩家败走

敌武将资料:	
女忍者	经验值
杂贺孙市	经验值
前田庆次	经验值
池田恒兴	经验值
森可成	经验值
森兰丸	经验值

攻略

这一关大致上跟其他的潜入城战一样，同样是以到达城的天守阁为目标。不过在潜入的途中遇到的敌方武将中，第一阶遇上的女忍者和第二阶遇上杂贺孙市会放弃战斗进行逃脱，如果不击倒的话，他们便会在第三阶再次出现并对玩家进行攻击，而且下一层的楼梯在不把他们打倒的情况下是不会开启的，另外还要小心守备第三阶楼梯的前田庆次。当成功到达顶楼面对信长时，由于其身边有大量的弓箭兵，必须先把他们全部收拾，否则要击倒信长是件难事。





五右卫门【岐阜城无断侵入】

胜利条件:	获得“千鸟香炉”
败北条件:	玩家败走

敌武将资料:	
森兰丸	经验值
森可成	经验值
浓姬	经验值
前田利家	经验值
中川重政	经验值
织田信忠	经验值
丹羽长秀	经验值
服部半藏	经验值

攻略

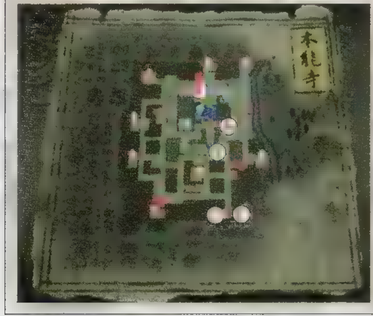
在每一层都会有一件宝箱藏在木箱之中，玩家必须取得该层的宝物才能到达下一层。但由于宝物的位置是随机出现，因此玩家必须珍惜时间，否则时间便会很紧迫。当到达第四层时，明智光秀和女忍者会出现，后者的体力比较少，应该先予击倒。而此战最好速战速决，若等到敌人的援军出现后便会很难打。

胜利条件:	织田信长到达脱出地点
败北条件:	织田信长或浓姬败走

敌武将资料:	
明智光秀	—
细川忠兴	武器
斋藤利三	经验值
阿闭贞征	经验值
津田信春	经验值
筒井顺庆	经验值
松田政近	武器
明智茂朝	武器
明智秀满	武器
细川藤孝	武器

攻略

这关是众多本能寺之变中，难度算是最高的一关。一开始会出现火烧本能寺事件，此时要进入本能寺劝告信长逃走，但当中只有(A点)西南方的门能打开，如果不在限定时间内到达，信长便会被烧死，因此途中要完全无视遇到的敌武将筒井顺庆、明智茂朝和津田信春，以救出信长为首要任务。当成功救出信长后，便要引导他到东南方的脱出地点，首先要知道这关的信长实力很弱，所以一定要经常留意信长的状态，另外还要先破坏本能寺内新出现的据点，以及上方的数个据点兵长。当确认信长安全后，便可前往(C点)占领据点，然后便能带同信长脱离战场。而途中可到(D点)找森兰丸一同离去，到达(E点)便可完成此关。



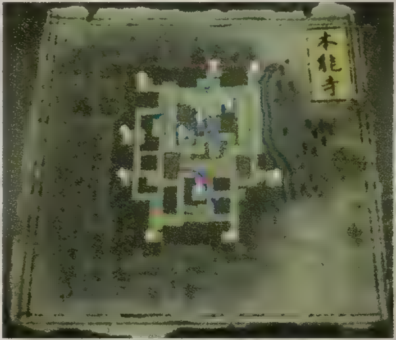
五右卫门【京洛之舞】

胜利条件:	前田庆次击破、织田增军全部击破
败北条件:	阿国败走
限制时间:	45分钟

敌武将资料:	
前田庆次	经验值
金森长近	经验值
河尻秀隆	经验值
九鬼嘉隆	武器
中川重政	武器
丹羽长秀	武器
蜂屋赖隆	武器

攻略

当打倒前田庆次后，敌人的援军便会陆续登场，玩家要尽快赶去消灭他们。但要留意，本版的败北条件是阿国被打败，所以要经常留意阿国的状态，当出现本阵苦战的消息时应马上给予救援。当消灭前田庆次三次就会进入路线A剧情；全灭织田援军则会进入路线B。



五右卫门【神君伊贺越（路线A）】

胜利条件：	德川家康击破
败北条件：	明智光秀败走或者德川家康到达长太之浦

敌武将资料：

德川家康	经验值
本多忠胜	经验值
酒井忠次	道具
服部半藏	道具

攻略

开始时，首要目标是地图左方的德川家康，我方要尽快赶去打败他。不过途中会出现服部半藏和本多忠胜两名武将，前者的体力较低，能够在短时间内消灭他。当打败本多忠胜后大门便会打开，将德川家康击破后，发现只是影武者，此时同时地图的正下方和右上方均会出现一位德川家康，将其中一名德川家康打倒后，另一名德川家康就会向达长太之浦撤退，一定要在他抵达前将其击破。

五右卫门【大坂之舞（路线B）】

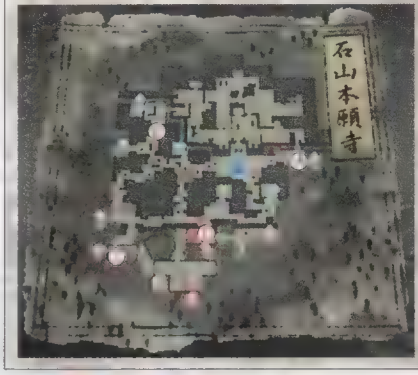
胜利条件：	击破织田信长
败北条件：	杂贺孙市或阿国败走，或堺之町坏灭

敌武将资料：

织田信长	一
浓姬	经验值
阿市	经验值
泷川一益	武器
前田利家	经验值
丹羽长秀	经验值
佐久间信盛	经验值
蜂须贺小六	经验值

攻略

本关要守护7个的堺点，而敌人却会从四面八方袭来，虽然被敌方占领一、两个堺点问题不大，但顺序击倒敌武将可减少被占领的机会。先击倒东方（A点）的前田利家，接着是中央的丹羽长秀和西北方（B点）的蜂须贺小六，由于南方的堺点有杂贺孙市和阿国在所以不易被攻破，然后是西南方的泷川一益，最后是南方的阿市。把（C点）上方的守备头击倒后，把浓姬击倒。接着把信长以外的武将全击倒后，敌本阵的城门便打开，信长从（D点）开始进军，只要把信长击倒便能过关。



五右卫门【大坂城无断侵入（路线A）】

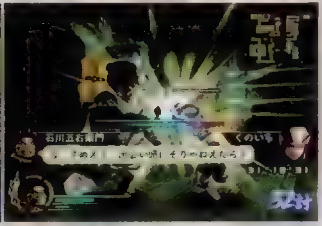
胜利条件：	取得千鸟之香炉
败北条件：	玩家败走

敌武将资料：

胁坂安治	经验值
女忍者	经验值
加藤清正	经验值
福岛正则	经验值
小西行长	经验值
石田三成	武器
黑田官兵卫	经验值
前田庆次	经验值
真田幸村	经验值
服部半藏	—

攻略

跟第一关一样，玩家必须取得“宝物”才能通往下一版，但本关要求取得的“宝物”数量更多。当取足够“宝物”后便会出现可通往下一层的讯息。在一楼，把所有木箱打破后会出现“贵重物发现”情报，接着按照地点指示可取得“案内人形”，装备了它可在城里知道宝物的确切位置。接着玩家要消灭三楼的前田庆次、四楼真田幸村，一路杀将至顶层的天守阁。当到达五楼时，服部半藏会出现，玩家要尽可能不使用无双的情况下将他击倒（发炮也不可以，如使用炮击，羽柴秀吉会出现）。



五右卫门【伊势长岛之舞（路线B）】

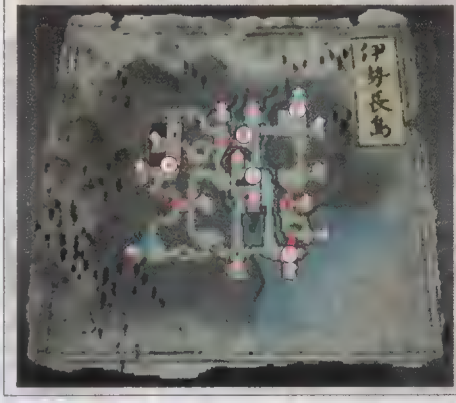
胜利条件：	五右卫门或阿国到达脱出地点
败北条件：	阿国或五右卫门败走

敌武将资料：

明智光秀	经验值
森兰丸	经验值
服部半藏	经验值
泷川一益	经验值
丹羽长秀	道具
织田信忠	经验值

攻略

本关的难度虽然不算高，但由于一开始的任务就是不要离开阿国，所以可预期进军速度会非常慢，要清除大部分喽罗阿国才会前进。最初遇到的敌武将是泷川一益、而在（A点）则跟森兰丸交战。当进军至（B点）会出现忍者部队，全数击倒后可以继续进军，在（C点）则会遇到明智光秀。成功带同阿国到脱出地点后，织田的追兵也追了上来，这里要不让任何一位敌兵通过，只要把敌兵全灭后便过关。



【五右卫门大暴れ（路线A隐藏关）】

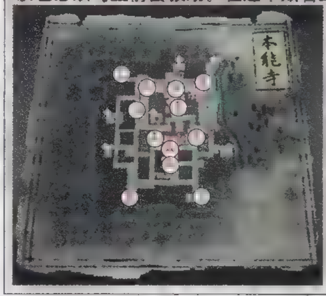
胜利条件：	击破丰臣秀吉
败北条件：	石川五右卫门败走

敌武将资料：

丰臣秀吉	一
槽屋武则	经验值
片桐且元	经验值
胁坂安治	经验值
小西行长	经验值
石田三成	经验值
加藤清正	经验值
福岛正则	经验值
加藤嘉明	经验值
平野长泰	经验值
黑田官兵卫	武器
黑田长政	经验值
真田幸村	武器
女忍者	武器
德川家康	武器
服部半藏	武器

攻略

本关的主要任务是找出地图上的宝物，全部共有8个宝物位，地图上显示的8个（A点）便是宝物所在。当经过一段时间，会出现击倒在（B点）出现的德川家康的任务。接着，前田庆次会出现在（C点），赶快前去进行救援。阿国也会在（D点）以援军身份出现，由于阿国势孤力弱，所以也必须马上前去救助。在途中贴着五卫门通辑令的墙壁，可以按R1发重炮破坏。成功跟阿国合流后，在附近会出现大型武器“追槌”，马上把它破坏，在确认阿国安全后便可继续收集宝物。击倒外围武将和取得8个宝物后，到中央寻找丰臣秀吉时发觉门打不开，必须找阿国和前田庆次协力去开启。跟上述任何一人合流后，走到（E点）便可把门打开，接着入内把丰臣秀吉击倒。



五右卫门【安土城之舞（路线B）】

胜利条件：	击破前田庆次
败北条件：	玩家败走

敌武将资料：

佐久间信盛	经验值
森可成	武器
柴田胜家	经验值
阿市	经验值
丹羽长秀	经验值
金森长近	经验值
佐佐成政	经验值
泷川一益	经验值
浓姬	经验值
前田利家	道具
前田庆次	一

攻略

今关是五右卫门“擅长”的潜入城战，只要到达最顶层把前田庆次击倒便能完成任务。在第一层中会遇到佐久间信盛、森可成和柴田胜家等武将，第二层遇到阿市，第三层遇到丹羽长秀和金森长近，第四层遇到佐佐成政和泷川一益，而第五层则遇到浓姬和前田利家。由于是否击倒上述武将都不会影响游戏进程，所以可选择不战斗直接前往顶层，以减少体力的消耗。来到顶层会与前田庆次对决，阿国会协助我方，尽快击倒前田庆次，以免阿国被其打倒。

伊达政宗【川中岛乱入】

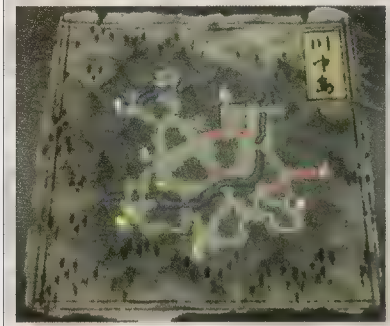
胜利条件：击破武田信玄及上杉谦信
败北条件：伊达政宗败走

武田军武将资料：	
武田信玄	经验值
山本勘助	武器
武田信繁	经验值
真田幸村	经验值
くのいち	经验值
内藤昌丰	道具
穴山信君	经验值
马场信房	武器
小山田信茂	经验值
山县昌景	经验值
原昌胤	武器
高坂昌信	道具

上杉军武将资料：	
上杉谦信	武器
鬼小岛弥太郎	经验值
村上义清	经验值
宇佐美定满	道具
色部胜长	经验值
柿崎景家	武器
本庄繁长	经验值

攻略

伊达政宗之章每一关都是乱入战，除了自军，还会有红、黄两批敌军。这关可选择先攻打上杉军或武田军，先攻上杉军的话，最快的路线是顺序击倒本庄繁长→柿崎景家→色部胜长→宇佐美定满→村上义清→鬼小岛弥太郎→上杉谦信，接着向武田军进攻。如先攻武田军，击倒顺序为原昌胤→山县昌景→穴山信君→内藤昌丰→武田信繁→小山田信茂→马场信房→くのいち→真田幸村→高坂昌信→山本勘助→武田信玄。



伊达政宗【长篠乱入】

胜利条件：击破织田信长及武田信玄
败北条件：伊达政宗败走或伊达本阵陷落

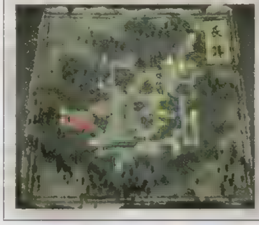
织田军武将资料：	
织田信长	经验值
织田信忠	道具
前田利家	武器
泷川一益	道具
前田庆次	经验值
柴田胜家	经验值
丹羽长秀	道具
德川家康	经验值
本多忠胜	经验值

武田军武将资料：	
武田信玄	经验值
武田胜赖	经验值
仁科盛信	经验值
真田幸村	经验值
くのいち	经验值
内藤昌丰	武器
马场信房	经验值
山县昌景	武器

攻略

这关有分支路线，以下先讲解路线A的打法。首先左方的德川军会向我军本阵进攻，玩家要主动迎击，从西面出本阵，击倒本多忠胜的铁炮队。接着，武田军会向织田军突击，玩家要顺序击倒的泷川一益、丹羽长秀及前田利家，令织田军的铁炮队坏灭，这时织田信长会出营，向左上方的茶臼山撤退，必需阻止他到达茶臼山。

干掉信长后，移到左下方击倒德川家康，使织田军全灭。这时武田军向我方本阵突击，返回本阵的东门死守，与伊达成实一起防止武田军入侵，击倒内藤昌丰、女忍者（くのいち）和真田幸村，地图上只剩下武田信玄和武田胜赖时，武田信玄会向右上角的长筱城撤退，同样要马上阻止他，当信玄接近撤退地点时，他会停下来等待家臣，玩家就趁此时击倒他吧！若被信长及武田其中一人逃走了，便会进入路线B。



伊达政宗【桶狭间乱入】

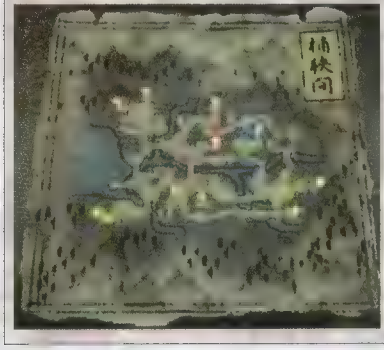
胜利条件：击破织田信长及今川义元
败北条件：伊达政宗以外的全部自军武将败走

织田军武将资料：	
织田信长	经验值
森可成	经验值
佐佐成政	经验值
阿市	武器
柴田胜家	经验值
前田利家	经验值
织田信忠	经验值
佐久间盛信	经验值

今川军武将资料：	
今川义元	武器
朝比奈泰朝	经验值
井伊直盛	武器
松井宗信	经验值
葛山氏元	经验值
德川家康	道具
鹈殿长照	经验值

攻略

伊达政宗在右上方的山砦开始，一开始走出南门击倒森可成。不久，织田信长会经过上方的山道去暗杀今川义元，想尽快过关的话，只要把两军的总大将织田信长和今川义元消灭便可。如果想赚取经验值、武器和道具，则可以解决所有武将后，再消灭总大将。同样，如想达成任务，则可以只击倒其中一方的总大将，以便发生剧情。



伊达政宗【本能寺乱入（路线A）】

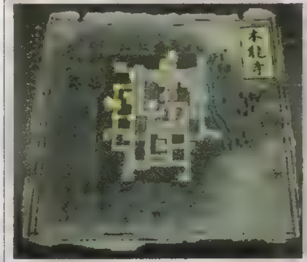
胜利条件：击破织田信长及明智光秀
败北条件：伊达政宗败走或伊达本阵陷落

织田军武将资料：	
织田信长	经验值
森兰丸	经验值
浓姬	经验值
阿市	经验值

明智军武将资料：	
明智光秀	经验值
明智秀满	经验值
明智茂朝	经验值
斋藤利三	经验值
阿闭贞征	武器
津田信春	武器
松田政近	武器

攻略

明智军在本能寺外待机，玩家需要在明智军突入之前到达本堂（X位置）。首先向南移动，击倒东门的守备长进入寺内，往西南方移动，出现织田军伏兵，同时打开了本能寺东堂北门。通过东堂北门击倒守备长，往西前进，打开本能寺西堂东门，进内又会出现伏兵。再打败守备长，打开本能寺西堂北门。不久，会显示明智军开始突入的讯息，必须抓紧时间。绕到寺的西北角，再次出现伏兵，令宝物库南门打开，消灭守备长后打开宝物库东门，然后直接跑去X位置（本堂北门）。到达X位置后，明智军开始突入，赶往西门击败明智军各主力武将，途中明智光秀会突然在本堂附近出现，马上击倒明智光秀，令明智军撤退。接着本能寺全门开启，信长会很快移动到左下角的据点，同时羽柴秀吉和前田庆次出现。前去击倒信长过关。



伊达政宗【伊势长岛乱入】

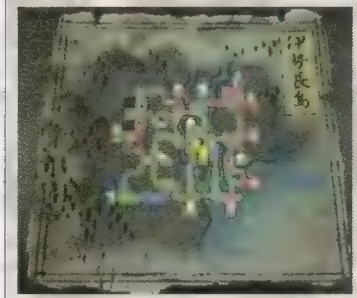
胜利条件：击破织田信长及证惠
败北条件：伊达政宗败走或伊达政宗以外全部自军武将败走

织田军武将资料：	
织田信长	经验值
稻叶一铁	道具
氏家卜全	武器
森兰丸	经验值
前田庆次	武器
明智光秀	经验值
柴田胜家	道具
佐佐成政	经验值
丹羽长秀	武器
泷川一益	经验值
九鬼嘉隆	武器
羽柴秀吉	道具

本愿寺军武将资料：	
证惠	道具
杂贺孙市	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	经验值
法师	道具
法师	道具
法师	武器

攻略

这关是织田军对本愿寺军，我方本阵位于左下角。建议先走去右边击倒氏家卜全，防止织田军进攻。然后击倒南砦的守备长，进入南砦击倒法师，并击倒织田军的稻叶一铁、明智光秀、九鬼嘉隆，及封锁右下方的两个据点。接下来，北上击倒羽柴秀吉的火计部队，并封锁东面的据点，然后继续北上击倒前田庆次，接着便可进入织田军本阵击倒信长。最后去击倒杂贺孙市，本愿寺军便会撤退，无论全灭敌军或让敌军撤退均可过关。



伊达政宗【小田原城乱入（路线B）】

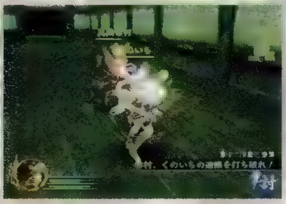
胜利条件：击破上杉谦信及武田信玄
败北条件：玩家败走

上杉军武将资料：	
色部胜长	经验值
本庄繁长	经验值
柿崎景家	经验值
上杉景信	经验值
鬼小岛弥太郎	经验值
前田庆次	经验值
上杉谦信	经验值

武田军武将资料：	
武田义信	经验值
原昌胤	经验值
高坂昌信	经验值
马场信房	经验值
真田幸村	经验值
くのいち	经验值
武田信玄	经验值

攻略

在小田原城，乱入上杉谦信与武田信玄的城内战。在二楼击倒口出狂言的上杉景信，在三楼则遭遇到真田幸村和女忍者（くのいち），他两的连携攻击很恐怖，尽量把他们分开逐一击破。三楼有很多条楼梯，其中只有一条是真正可以通往上层的楼梯，但到底是哪一条是随机决定的，假如四次都上了假的楼梯，那恭喜你，你获得特殊道具八幡铃了。四楼上五楼的楼梯由实力强劲的前田庆次把守，但比起三楼那两人就逊色多了。五楼，与武田信玄、上杉谦信进行三人混战，幸好他们并不是很强。



女忍者【川中岛之战】

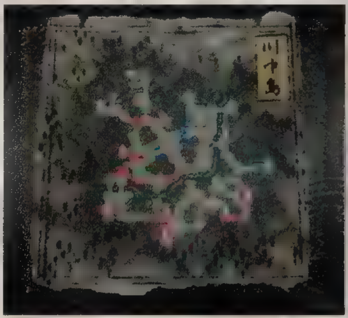
胜利条件:	击破上杉谦信
败北条件:	武田信玄败走

敌武将资料:

上杉谦信	–
上杉景信	道具
北条高广	武器
柿崎景家	勋功
村上义清	武器
上条政繁	武器
直江景纲	道具
木庄繁长	经验值
宇佐美定满	道具
色部胜长	道具
甘粕景继	经验值
鬼小岛弥太郎	经验值

攻略

战斗开始后，与幸村同样，马上向敌方的妻女山本阵进发。到达敌阵发现谦信不在后，马上利用东面的“忍道”（X标志所在），回到本阵。到达本阵后，再次利用忍道护送幸村下山。同时敌方全军会开始向本阵攻击。在幸村到达山下的同时，击倒上杉谦信的任务就会出现，将谦信击倒就可以完成这关。



女忍者【上田城救出战】

胜利条件:	击破服部半藏
败北条件:	真田幸村败走

敌武将资料:

服部半藏	经验值

攻略

上田城一战中，过程就只会出现服部半藏一名敌方武将。玩家的目的是在最短时间内到达地下五层，到达最低层就会遇见半藏与幸村决战。这场战斗是女忍者故事的分岐点，在最后一战，将要面对四名服部半藏。如能在幸村受伤的剧情出现前，将半藏打败，就可以进入路线A的剧情。否则就会进入路线B。

女忍者【三方原之战】

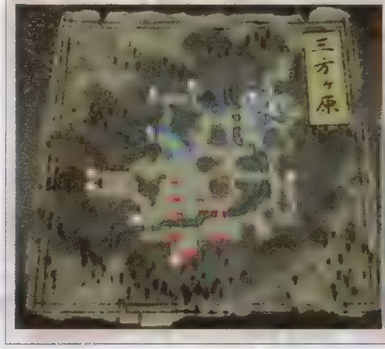
胜利条件:	击破德川家康
败北条件:	武田信玄败走

敌武将资料:

德川家康	–
井伊直政	道具
本多忠胜	经验值
鸟居元忠	道具
((木神))原康政	武器
大久保忠世	武器
酒井忠次	道具
泷川一益	道具
佐久间信盛	武器
平手泛秀	经验值
石川数正	道具
服部半藏	经验值

攻略

战斗开始后，与幸村编相同，先引诱石川数正出阵，然后就会发生泷川一益逃走的剧情。击倒泷川后，信玄就会发出击败本多忠胜的指令，同时本阵会出现服部军团，在半藏回到德川本阵前，将他消灭，然后再击退本多忠胜。最后再追击逃走中德川家康进行，这一关就完成了。



女忍者【大坂夏之阵(路线A)】

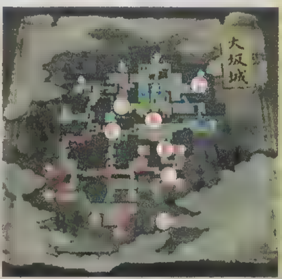
胜利条件:	击破德川家康或服部半藏
败北条件:	丰臣秀赖或真田幸村败走

敌武将资料:

德川家康	–
德川秀忠	经验值
井伊直孝	经验值
大久保忠世	经验值
服部半藏	–
本多忠政	武器
本多正信	经验值
松平忠辉	道具
松平忠直	经验值
上杉景胜	经验值
前田利常	经验值
藤堂高虎	武器
板崎直盛	经验值
细川忠兴	道具
伊达正宗	经验值

攻略

面对着德川家康大军的这一关，最初先到(A点)把敌方的前线武将引至北方的“X”点。接着敌方会出动国崩炮，地图上闪亮的四点便是其位置所在，可把炮击破或把骑乘着的兵士击倒均可，如果不能成功破坏国崩炮，大坂城所有的门会打开，而丰臣秀赖也会从城内撤退。在不能阻止国崩炮的场合，大部分的武将撤退，接着真田幸村会进行个人的突击，由于敌军很多，所以沿途必须援护他，途中除了遇到松平忠辉等敌武将外还有大量的敌兵，最好能破坏据点减少敌增援的出现。胜利条件由于德川家康逃走，所以变为击倒服部半藏。如成功阻止国崩炮，接着任务是要早于真田幸村回到(C点)本阵，可以从(D点)的秘密通道入城，从而迅速回到本阵游说丰臣秀赖出阵。此时伊达政宗会出现，迅速赶往将其击破。不久后，会出现真田幸村突袭敌方本阵的事件，通过忍道(F点)入侵敌方本阵，首先击倒德川秀忠，制压敌军兵粮库。接着从(G点)进入把服部半藏击倒。



女忍者【岐阜城潜入】

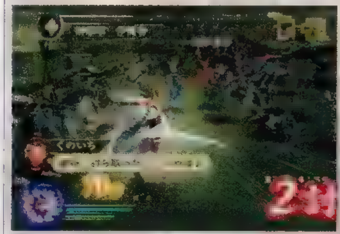
胜利条件:	击破明智光秀
败北条件:	女忍者败走

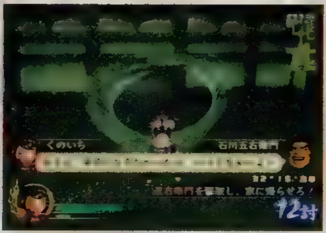
敌武将资料:

明智光秀	–
石川五右卫门	经验值
森兰丸	经验值
浓姬	经验值
前田利家	道具
池田恒兴	经验值
丹羽长秀	武器
服部半藏	经验值

攻略

同样是城内战，不过与之前的城内战最大不同之处，就是会出现石川五右卫门这名角色。每次他出现后，若不将其击倒，他就会使城内的武将出现。沿路将所有武将击倒后，再到达顶层，将明智光秀打败，本关完成。





女忍者【小田原城潜入（路线B)】

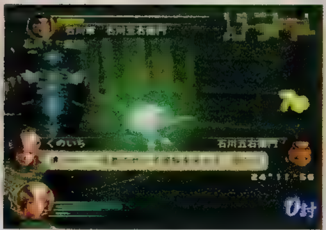
胜利条件:	击破德川家康
败北条件:	女忍者败走

武将资料:

德川家康	武器
服部半藏	–
石川五右卫门	经验值
((木神))原康政	回复道具
伊达政宗	武器
伊达成实	道具
鬼庭纲元	经验值
片仓小十郎	武器
井伊直孝	回复道具
本多忠胜	回复道具
前田利常	回复道具
大久保忠世	回复道具

攻略

小田原城潜入是女忍者路线B的分支。玩家的目的是击倒顶层天守阁里的德川家康。与上一次城内战同样，途中也会出现石川五右卫门。如若不将他打败，就会出现德川氏的武将军团。虽然德川的部队数目众多，但都可以避开不打，如有需要可击到井伊直孝、本多忠胜、前田利常、大久保忠世获得回复道具。到达第四层后，要打败所有伊达家的武将，才可以前往最顶层。



绝对最强！《WE7国际版》攻略始动！

万众期待的超强足球游戏《Winning Eleven7 International》终于推出！虽然本作只是继承《WE7》，并没有太大的改动，不过在修正了一些《WE7》的瑕疵，令游戏变得更完美。而且加入大量新球员及更新了部分转会，相信足以使各位Fans玩个痛快。废话少说，立即进入《国际版》的世界吧！

继承上集的Save Data

看英文版本会舒服一点吗？

游戏一开始可以选择界面的语种，为方便不谙日文的朋友们，下文以英文版本为准。

本作很奇怪，就算选择了英文的界面和旁述，可是球员名称却依然是日文，因此一定要继承《WE7》的英文名Save，如果玩家有上集的Save Data，进入主选项画面后选择“GAME OPTION”，然后在WE Data control中选“Option File”，就会出现“WE Series Data Load”的选项，选定WE7，玩家就可以读取上一集所有Save Data，包括英文名、球会名、球会旗帜以及WE-Shop一切资料，相当方便。

基本操作进攻篇

按键	效果
十字键/左摇杆	球员移动
X键	短传
○键	长传
□键	射门
△键	直塞球
R1键	加速
L1键	球员切换
□ + X	假动作过人
L1 + △	高空直塞球
L1 + □	吊射
连打□两次	吊射
□ + R1	低弧度吊射
R1 + □	大力抽射
L1 + 先X再按△	撞墙二过一
L1 + 先X再按○	高空撞墙二过一
L1 + ○	任何位置都可往禁区传中
R2 + 方向键↑↓	拨球突破
R1 + L1	取消追球
连打L1	插花
加速中连打L1	插花后大步推球
右摇杆直按	手动传球
右摇杆转半圈	马赛回转
右摇杆↓↑	挑球过人
近底线按○	高空球传中
近底线按○○	中腰球传中
近底线按○○○	地滚球传中
皮球接近按R1	漏球
L2 + X/○/□/△	使用作战指令
L2 + R1/R2	整体进攻/防守意识
加速中按同方向两次	大步推球
前→斜前→前	左右脚假动作(特殊球员使用)
弹地球停定后按相反方向	挑球过顶

基本操作防守篇

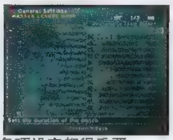
按键	效果
○键	铲球
X键	自动逼抢
X键	自动追踪皮球方向
□X键	两人夹击
△	门将出迎
后半场按□	大脚解围
门将接球后按R1	将皮球放在地上

Master League基础编

本作的Master League与《WE7》大致相同，但为方便初学者上手，笔者会在此简单介绍一下整个Master League系统，让老手或新手都可以享受游戏的乐趣！

1 Master League的各项设定

在正式进入Master League之前，玩家先要设置游戏的整体设定，当中有几项要特别留意的。首先是游戏的难易度(Difficulty)，无论是新手及进阶玩家都要留意。在本作中，游戏初期的原创球员能力进一步调低，所以难易度方面要自行评估，不过在游戏中途是可以改变难度设定的。



各项设定都很重要。

其次是球员获得的难易度(Acquisition difficulty)，由于开季初是处于Dv.2，要获得球员有一定的难度，设定为一粒★可以使玩家更容易转入球员，尽快构建自己理想中的球队。

最后是自动储存(Auto Save)，如果设定为Yes，在每场赛事后，无论赢或输电脑都会自动储存进度，不能读档重来。设定为No则比较方便，不过会把游戏的刺激性降低！

2 球队及联赛的选择

喜欢挑战哪一个联赛呢？

无论选择哪一支球队，基本的阵容都是一班实力相当低的原创球员，因此只需选择自己的喜欢的球队便可。选定球队之后，电脑就会随机选出其余7队的Dv.2球队，同时玩家要选择升上Dv.1时出战的赛区，包括以英超球队为主的Northern League、德国荷兰球队为主的Eastern League、意大利球队为主的Southern League以及西班牙球队为主的Western League。选定地区之后就不能改变，而且球队以后也只会在该赛区进行联赛，只有在WEFA Championships或WEFA Masters' Cup(类似欧洲冠军杯及联盟杯)中遇上其它赛区的球队。

3 买卖球员

以最少的金钱购入最强的球员是乐趣之一。

与《WE7》相同，游戏只能在限定的交涉周期内进行球员买卖，赛季中共分有3个交涉期，分别为第13周至16周、第23周至26周以及休季期(Off Season)。在第一个交涉期中，成功交涉的球员会在下一场赛事之后加盟球队，成为队中一员。不过在第二个交涉期中(即第23周至26周)，球员只会在下一个休季期才会转会至球队中，而在休季期中成功交涉的球员也会在休季期间转会至玩家的球队中。

有一点值得一提的是，虽然第二个交涉期中，球员不会马上加盟，不过玩家可以留意一些“未契约”(Free Agent)的球员，这期间还没有与旧球员续约的超级球星特别多，玩家可以不用付高昂的转会费就可以转入一些星级的球员，因此要多加留意。

玩家只要在交涉(Negotiations)中搜寻系统(Conditional search)选Salary Pts设为0，试试能否找到一些能力超强而又没有续约的球员？

新增特殊技！挑球过人！

《WE7》加入了施丹式转身的“马赛回旋”之后，本作又引入特殊技巧——挑球过人！当玩家控制的球员受到对方球员紧盯时，按右摇杆↓↑挑起球，这时对方球员会出现短暂的硬直，玩家可以把握机会摆脱；就算摆脱不了，也有很大机会造成对方犯规，因此这特殊技巧在大禁区边上相当有用！

面对对方球员时按右摇杆↓↑使出挑球。

皮球避过对方的拦截！

轻松的摆脱对方！

新增技巧！守门员放下皮球！

本作另一新增技巧使门将的操控更多样化，从以前站着开球，到接球后可缓走数步，到本作又增添新动作。门将接球后，按R1可将皮球放在地上，可以自己带球上前，也可以推球数步再大脚长传，使后防的变化更多！

在放下皮球前，要留意一下四周有没有对方球员。

[illegible]

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	14	Recep	雷塞普
GK	22	Volkan	禾坎
DF	5	Umit Ozat	奥萨特
DF	2	Luciano	卢西亚诺
DF	19	I.Petkov	I.佩特科夫
DF	4	Fatih	菲迪亚
DF	28	Cetin	塞丁
DF	3	Ismail	艾斯美尔
DF	16	Mahmut	马赫穆特
MF	15	Marco Aurelio	奥雷利奥
MF	6	Tomas	托马斯
MF	20	Yusuf	尤索夫
MF	27	Kemal	克马尔
MF	8	Erhan	阿尔巴伊拉克
MF	21	Sahin Selcuk	萨辛
MF	29	Adın Olcan	埃丁
MF	7	Bayraktar	拜拉克塔尔
MF	30	Gunes	阿里.居内斯
FW	9	Serhat	塞尔哈特
FW	10	Tuncay	邓加尔
FW	17	Van Hooijdonk	范.霍伊东克
FW	18	Rebrov	雷布罗夫
FW	23	Semih	森图尔克

加拉塔撒雷 Galatasaray

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Mondragon	蒙德拉贡
GK	61	Bolukbası	布吕克巴西
GK	12	Ercetin	埃塞丁
DF	5	Frank de Boer	弗兰克.德.波尔
DF	3	Bulent	布兰特
DF	67	Penbe	庞贝
DF	29	Cesar Prates	塞萨尔.普拉特斯
DF	23	Usta	乌斯塔
DF	22	Abdullah Ercan	阿卜杜纳.艾尔坎
MF	57	Hakan Unsal	哈坎.云萨尔
MF	55	Sabri Sarioglu	萨诺格鲁
MF	8	Batista	巴蒂斯塔
MF	30	Tamas	托马斯
MF	4	Orhan Ak	奥尔汉.阿克
MF	24	O.Petre	O.佩特雷
MF	19	Haspolatli	哈斯普拉特利
MF	18	Ayhan	阿克曼
FW	17	Fabio Pinto	F.平托
FW	10	Hakan Sukur	哈坎.苏克
FW	11	Hasan Sas	哈桑.萨斯
FW	6	Arif	阿里夫
FW	7	Goktan	戈克坦
FW	9	Umit Karan	于米特.卡兰
FW	14	Baljic	巴利奇

凯尔特人 Celtic

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	21	Hedman	赫德曼
GK	20	Douglas	道格拉斯
DF	6	Balde	巴尔德
DF	23	Varga	瓦加
DF	16	Ulrik Laursen	劳尔森
DF	5	Valgaeren	瓦尔加伦
DF	2	Gray	加利
DF	40	Crainey	克莱尼
DF	41	Kennedy	肯尼迪
MF	4	McNamara	麦克纳马拉
MF	19	S.Petrov	S 佩特罗夫
MF	18	Lennon	勒农
MF	8	Thompson	汤普森
MF	17	Agathe	阿加赫
MF	14	P.Lambert	兰伯特
MF	43	L.Miller	L.米勒
MF	35	Mjallby	米贾尔比
MF	30	Guppy	古皮
MF	39	James Smith	占姆士.史密斯
MF	15	Petta	佩塔
MF	3	Sylla	希拉
FW	9	Sutton	苏顿
FW	7	Larsson	拉尔森
FW	10	Hartson	哈特森
FW	29	Maloney	马洛尼

格拉斯哥流浪者 Glasgow Rangers

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Klos	克洛斯
GK	22	McGregor	麦克格雷戈尔
DF	15	Khizanishvili	基扎尼斯维利
DF	25	Berg	博格
DF	18	Michael Ball	迈克尔.巴尔
DF	2	Ricksen	里克森
DF	3	Moore	摩尔
DF	12	Malcolm	马尔科姆
DF	21	M.Ross	罗斯
DF	16	Vanoli	瓦诺利
MF	8	Nerlinger	内林格
MF	23	Arteta	内林格
MF	4	Emerson	埃默森
MF	26	Lovenkrands	洛文克兰茨
MF	27	Stephen Hughes	斯蒂芬.休斯
MF	14	Ronald de Boer	罗纳德.德 波尔
MF	20	Capucho	卡普乔
FW	7	Arveladze	阿尔维拉泽
FW	10	Michael Mols	莫尔斯
FW	19	Thompson	史蒂文.汤普森
FW	9	Ostenstad	奥斯滕斯塔德

WE联队 WE United

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	Van Heert	范.希尔特
GK	23	Footyn	富特恩
DF	3	Sutto	索托
DF	4	Chgrat	查拉特
DF	13	Rane	兰内
DF	22	Jig	积奇
DF	12	Nirmorf	尼尔莫夫
DF	25	Ita	伊塔
MF	7	Pjinataigh	柏晋纳达依古
MF	2	Cejumi	舍尤米
MF	6	Boanerm	保阿纳姆
MF	8	S.T.Cinu	S.T.赵
MF	17	Iujimano	伊祖曼诺
MF	5	Marsatto	马沙托
MF	14	Pas Chito	巴斯.奇托
MF	24	Fillco	菲尔科
MF	26	Lanalkiss	兰纳基斯
MF	15	Legus	纳积斯
FW	9	Jaromton	耶姆顿
FW	10	Alneda	阿兰达
FW	18	Bag	贝奇
FW	19	Sazi	萨兹
FW	20	Aunugi	奥努吉

安德莱赫特 Anderlecht

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Zitka	兹特卡
GK	24	Peersman	佩斯曼
DF	30	Tihinen	蒂希南
DF	5	De Boeck	德.波克
DF	3	Deschacht	德萨茨
DF	6	Mi.Zewlakow	Mi.泽夫拉科夫
DF	24	Kompany	孔帕尼
DF	12	Doll	多尔
DF	34	L.Traore	L.特劳雷
DF	2	Ilic	伊利奇
MF	10	Baseggio	巴塞吉奥
MF	15	Hasi	哈希
MF	17	Wilhelmsson	维尔赫姆森
MF	4	Vanderhaeghe	范德哈格
MF	11	Martin Kolar	马丁.科拉
MF	14	Hendrikx	亨德里克斯
MF	7	Lovre	路维利
MF	21	Zetterberg	泽特博格
FW	18	薛琦铉	涉；し崎；さ铉；け
FW	26	Dindane	丁达内
FW	19	Mornar	摩纳利
FW	9	Zane	扎尼
FW	22	Iachtchouk	亚茨绍克
FW	8	Jestrovic	杰斯特罗维奇
FW	35	MacDonald	麦克唐纳

布拉格斯巴达 Sparta Prague

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	29	Blazek	巴纳斯基
GK	1	Kouba	考巴
GK	30	Spit	史皮特
DF	17	Johana	祖汉纳
DF	16	Hubschman	胡博舍曼
DF	3	Labant	纳班特
DF	4	Pergl	佩古劳
DF	19	M.Petras	M.柏达拉斯
DF	5	Flachbart	费勒巴特
DF	22	Homola	荷姆纳
MF	20	Novotny	诺沃特尼
MF	15	R.Kovac	R.科瓦奇
MF	7	Zelenka	薛伦卡
MF	8	Poborsky	波博斯基
MF	26	Zboncak	史邦卡
MF	10	Michalik	米查力基
MF	11	Jarosik	查洛斯基
MF	12	Krizanac	基沙兰斯
FW	14	Sionko	史安科
FW	9	Kincl	基恩素
FW	21	Jun	胡安
FW	13	V.Gluscevic	V.古路斯彻维奇
FW	27	I.Gluscevic	I.古路斯彻维奇
FW	23	Baranek	巴兰历卡

阿森纳 Arsenal

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Lehmann	莱曼
GK	33	Stack	史塔克
GK	13	Taylor	泰勒
GK	24	Shaaban	沙班
DF	28	Kolo Toure	杜尔
DF	23	Sol Campbell	坎贝尔
DF	3	Ashley Cole	阿什利.科尔
DF	5	Keown	基翁
DF	18	Cygan	西冈
DF	26	Stepanovs	斯提帕诺夫斯
DF	20	Senderos	辛德罗斯
DF	22	Clichy	克林奇
MF	12	Lauren	劳伦
MF	19	Gilberto Silva	基尔伯托.席尔瓦
MF	4	Vieira	维埃拉
MF	7	Pires	皮雷
MF	8	Ljungberg	永贝里
MF	17	Edu	埃杜
MF	15	Parlour	帕洛尔
FW	14	Henry	亨利
FW	11	Wiltord	威尔托德
FW	25	Kanu	卡努
FW	10	Bergkamp	博格坎普
FW	30	Aliadiere	阿里亚迪雷

PES联队 PES United

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Como	科莫
GK	13	Rodiguez	诺蒂克德斯
GK	26	Houtmael	侯特玛尼尔
DF	20	Sariw	沙利尔
DF	4	Ranow	兰诺
DF	2	Nzom Gole	安佐.高尔
DF	6	Virota	维罗塔
DF	13	De Kaam	德坎姆
DF	3	Kmou	卡姆乌
DF	15	Azara	阿扎拉
DF	17	Razetow	拉则塔维
MF	5	Heycory	赫依科尼
MF	7	Sirojuntle	西路真特雷
MF	10	Agata	阿佳塔
MF	16	Boyand	保扬得
MF	19	Sarto	萨托
MF	22	Togue	托克鲁
FW	8	Kondelenan	坎德雷兰
FW	11	Komaldinho	科马尔迪诺
FW	9	Ciurmira	西纳米拉
FW	23	Otam	奥塔姆
FW	18	R.Acuna	R.阿库纳
FW	25	Metelger	美特格尔

阿斯顿维拉 Aston Villa

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Sorensen	索伦森
GK	25	Enckelman	恩克尔曼
GK	13	Postma	普斯马
DF	27	Johnsen	罗尼.约翰森
DF	4	Mellberg	梅尔贝里
DF	3	Samuel	萨穆埃尔
DF	2	Delaney	德莱尼
DF	6	Barry	巴里
DF	17	Whittingham	维丁汉姆
DF	29	Edwards	爱德华兹
DF	15	De La Cruz	德.拉.克鲁斯
MF	8	McCann	麦卡恩
MF	12	Hitzlsperger	希斯贝尔格
MF	30	Cooke	库克
MF	7	Hendrie	亨德利
MF	20	Hadji	哈吉
MF	26	Kinsella	金塞拉
FW	9	Dublin	达布林
FW	10	Vassell	瓦塞尔
FW	18	Angel	安吉尔
FW	23	Moore	摩尔
FW	19	Balaban	巴尔班
FW	14	Allback	阿尔佩克

布莱克本 Blackburn Rovers

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Friedel	弗里德尔
GK	13	Alan Kelly	阿伦.凯利
GK	28	Yelldell	耶度
DF	5	Amoruso	阿莫鲁索
DF	4	Taylor	泰勒
DF	3	Gresko	格雷斯科
DF	23	Emerton	埃默顿
DF	6	Short	肖特
DF	14	Johansson	约翰森
DF	11	Babbel	巴贝尔
DF	2	Neill	尼尔
DF	25	Pelzer	佩尔泽
DF	29	McEveley	麦克伊夫尼
MF	12	Reid	里德
MF	7	Flitcroft	弗里特克罗夫特
MF	8	Tugay	图加伊
MF	20	David Thompson	戴维.汤普森
MF	24	B.Ferguson	巴里.弗格森
MF	21	Dino Baggio	迪诺.巴乔
FW	9	Andy Cole	科尔
FW	19	Yorke	约克
FW	12	Grabbi	格拉比
FW	10	Jansen	简森

切尔西 Chelsea

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	23	Cudicini	库迪西尼
GK	34	Sullivan	沙利文
GK	31	Ambrosio	安布罗西奥
DF	26	Terry	特里
DF	13	Gallas	加拉斯
DF	18	Bridge	布里奇
DF	2	Glen Johnson	格伦.约翰逊
DF	6	Desailly	德塞利
DF	15	Melchiot	梅尔奇奥特
DF	29	Huth	豪斯
DF	36	Keenan	基南
DF	38	Di Cesare	迪.塞萨尔
DF	3	Babayaro	巴巴亚罗
DF	42	Bogarde	博加特
MF	20	Veron	贝隆
MF	8	Lampard	兰帕德
MF	11	Duff	达夫
MF	14	Geremi	格雷米
MF	4	Makelele	马克莱莱
MF	17	Petit	佩蒂
MF	12	Stanic	斯塔尼奇
MF	10	Joe Cole	乔.科尔
FW	21	Crespo	克雷斯波
FW	7	Mutu	穆图
FW	9	Hasselbaink	哈塞尔巴因克
FW	22	Gudjohnsen	古德约翰森
FW	30	Gronkjaer	格伦夏尔
FW	28	F.Oliveira	F.奥利维拉

埃弗顿 Everton

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	25	Martyn	马丁
GK	1	Richard Wright	赖特
GK	13	Simonsen	西蒙森
DF	20	Yobo	约博
DF	5	Weir	威尔
DF	6	Unsworth	昂斯沃斯
DF	28	Hibbert	希伯特
DF	15	Naysmith	纳史密斯
DF	4	Stubbs	斯塔布斯
DF	27	Clarke	克拉克
DF	2	Watson	沃特森
DF	34	O Hanlon	奥汉隆
DF	3	Pistone	皮斯托内
MF	16	Gravesen	格拉维森
MF	22	Linderoth	林德罗斯
MF	26	Carsley	卡斯利
MF	12	李铁	李：り铁：て
MF	21	Nyarko	尼亚科
MF	14	Kilbane	基尔巴尼
MF	17	Gemmill	格米尔
MF	31	Osman	奥斯曼
FW	18	Rooney	罗尼
FW	8	Radzinski	拉津斯基
FW	24	McFadden	麦克法登
FW	11	Jeffers	杰弗斯
FW	10	Duncan Ferguson	邓肯.弗格森
FW	9	Kevin Campbell	凯文.坎贝尔
FW	30	Chadwick	查德维克

富勒姆 Fulham

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Van der Sar	范德萨
GK	12	Crossley	克罗斯利
DF	16	Knight	奈特
DF	24	Goma	戈马
DF	18	Bonnissel	博尼塞尔
DF	22	Leacock	李科克
DF	4	Melville	梅尔维尔
DF	20	Hudson	哈德森
DF	2	Volz	沃尔兹
MF	5	Legwinski	莱文斯基
MF	6	稻本润一	稻：い本：ほ润：し 一：い
MF	10	Lee Clark	李尔奇勒
MF	14	Malbranque	马尔布兰克
MF	7	Pembridge	彭布里奇
MF	23	Sean Davis	西恩戴维斯
MF	17	Djetou	杰图
MF	26	Willock	威洛克
MF	3	Harley	哈利
FW	11	Boa Morte	博阿.莫特
FW	8	Saha	萨哈
FW	25	Buari	布阿利
FW	9	Sava	萨瓦
FW	15	Hayles	海尔斯
FW	19	Hammond	哈蒙德

利兹联 Leeds United

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Paul Robinson	保罗.罗宾逊
GK	26	Milosevic	米洛舍维奇
DF	6	Z.Camara	祖马纳.卡马拉
DF	21	Matteo	马特奥
DF	2	Gary Kelly	加利.凯利
DF	5	Radebe	拉德贝
DF	12	Roque Junior	罗克.儒尼奥尔
DF	3	Harte	哈特
DF	29	Dmoi	多米
DF	18	Mills	米尔斯
DF	34	Richardson	里察森
MF	20	Seth Johnson	S.约翰逊
MF	24	Olembe	奥莱姆贝
MF	23	Batty	巴蒂
MF	38	James Milner	詹姆斯.米尔纳
MF	7	Barmby	巴姆比
MF	14	McPhail	麦克费尔
MF	16	Wilcox	维尔考克斯
MF	25	Lennon	连伦
MF	4	Morris	莫里斯
MF	19	Eirik Bakke	E.巴克
MF	28	McMaster	麦克马斯特
FW	11	Pennant	佩南特
FW	17	Alan Smith	阿兰.史密斯
FW	9	Viduka	维杜卡
FW	10	Sakho	沙高
FW	8	Bridges	布里奇斯

利物浦 Liverpool

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Dudek	杜德克
GK	22	Kirkland	科克兰德
GK	29	Luzi	鲁兹
DF	2	Henchoz	亨乔兹
DF	4	Hyypia	海皮亚
DF	18	Riise	里瑟
DF	3	Finnan	芬南
DF	27	Vignal	域诺尔
DF	21	Traore	特劳雷
DF	31	Diarra	迪亚纳
MF	13	Murphy	墨菲
MF	17	Gerrard	谢拉特
MF	23	Carragher	卡拉格
MF	16	Hamann	哈曼
MF	25	Biscan	比斯坎
MF	15	Diao	迪奥
MF	26	Partridge	帕特里奇
MF	28	Cheyrou	谢鲁
MF	20	Le Tellac	勒.塔勒克
FW	7	Kewell	科威尔
FW	9	Diouf	迪乌夫
FW	8	Heskey	赫斯基
FW	10	Owen	欧文
FW	5	Baros	巴罗斯
FW	11	Smicer	斯米切尔
FW	24	Sinama	辛纳玛

曼城 Manchester City

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Seaman	西曼
GK	32	Ellegaard	艾尼加特
GK	12	Weaver	韦化
DF	5	Distin	迪斯汀
DF	2	Sommeil	萨默埃尔
DF	18	Tarnat	塔纳特
DF	17	孙继海	孙：そ继：く海：か
DF	27	Bischoff	比斯乔夫
DF	22	Dunne	邓尼
DF	4	Wiekens	威肯斯
MF	26	Bosvelt	博斯维尔特
MF	28	Sinclair	辛克莱尔
MF	29	Wright Philips	赖特.菲利普斯
MF	20	McManaman	麦克马纳曼
MF	24	Barton	巴顿
MF	30	Negouai	尼高胡亚
MF	19	Tiatto	迪亚托
MF	6	Reyna	雷纳
MF	10	Sibierski	西比尔斯基
MF	14	Berkovic	贝尔科维奇
FW	39	Anelka	阿内尔卡
FW	8	Fowler	福勒
FW	9	Wanchope	万乔普
FW	11	Macken	麦肯

曼联 Manchester United

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	14	Howard	霍华德
GK	13	Carroll	卡罗尔
GK	1	Barthez	巴尔特斯
GK	17	Ricado	雷卡多
DF	27	Silvestre	西尔维斯特
DF	5	Rio Ferdinand	里奥.费迪南德
DF	22	Oshea	奥谢
DF	2	G.Neville	加里.内维尔
DF	3	P.Neville	菲尔.内维尔
DF	26	Pugh	皮尤
DF	6	Brown	布朗
DF	38	Lynch	林奇
MF	16	Roy Keane	基恩
MF	7	C.Ronaldo	克里斯蒂亚诺.罗纳尔多
MF	8	Butt	巴特
MF	15	Kleberson	克莱伯森
MF	25	Fortune	福琼
MF	23	Richardson	理查德森
MF	24	Fletcher	弗莱切
MF	18	Scholes	斯科尔斯
FW	11	Giggs	吉格斯
FW	21	Forlan	弗兰
FW	10	Van Nistelrooy	范.尼斯特鲁伊
FW	20	Solskjaer	索尔斯克亚
FW	19	Djemba	德耶姆巴
FW	12	Bellion	贝里昂

纽卡斯尔 Newcastle United

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Given	吉文
GK	12	Harper	斯蒂夫.哈珀
GK	33	Collin	科林
DF	19	Bramble	布兰布尔
DF	5	O Brien	奥布赖恩
DF	35	Bernard	伯纳德
DF	18	Aaron Hughes	阿隆.休斯
DF	27	Woodgate	伍德盖特
DF	2	Griffin	格里芬
DF	3	Elliott	埃利奥特
DF	30	S.Caldwell	S.卡德维尔
DF	36	G.Caldwell	G.卡德维尔
MF	11	Speed	斯皮德
MF	7	Jenas	杰纳斯
MF	29	Bowyer	鲍耶
MF	8	Dyer	代尔
MF	4	Solano	索拉诺
MF	17	Ambrose	安布斯西
MF	45	Hugo Viana	胡哥.维亚纳
FW	32	Robert	罗伯特
FW	10	Bellamy	贝拉米
FW	9	Shearer	希勒
FW	28	Chopra	乔普拉
FW	23	Ameobi	阿梅奥比
FW	16	Cort	科特
FW	20	Lua Lua	鲁阿鲁阿

热刺 Hotspur

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	13	Keller	凯勒
GK	33	Hirschfeld	希斯切菲特
DF	36	Richards	理查兹
DF	30	Gardner	加德纳
DF	3	Taricco	塔里科
DF	2	Carr	卡尔
DF	26	King	金
DF	5	Bunjevcevic	布涅夫切维奇
DF	12	Doherty	多赫蒂
DF	21	Mabizela	马比泽拉
MF	16	Konchesky	坎奖斯基
MF	27	R.Ricketts	R.里克茨
MF	14	Poyet	普耶
MF	7	Anderton	安德顿
MF	15	Redknapp	雷德克纳普
MF	29	Davies	西蒙戴维斯
MF	11	Dalmat	达尔马
MF	20	Blondel	布隆德尔
MF	4	户田和幸	户：こ田：て和：わ幸：こ
MF	23	Ziege	齐格
MF	31	Marney	马利
FW	10	Robbie Keane	罗比.基恩
FW	8	Postiga	波斯蒂加
FW	18	Acimovic	艾斯莫域
FW	9	Kanoute	卡努特
FW	25	Zamora	萨莫拉

西汉姆 West Ham

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	James	占姆士
GK	32	Bywater	比沃特
DF	7	Dailly	戴利
DF	19	Ian Pearce	皮尔斯
DF	14	Quinn	奎因
DF	2	Repka	雷普卡
DF	35	A.Ferdinand	安顿.费迪南德
DF	22	Kilgallon	基尔加伦
DF	3	Brevett	比维特
DF	27	Byrne	巴恩
MF	16	Horlock	霍洛克
MF	12	Etherington	埃瑟林顿
MF	11	Lomas	洛马斯
MF	26	McMahon	迈克霍恩
MF	5	Robert Lee	罗伯特.李
MF	20	Alexandersson	阿历桑达森
MF	6	Carrick	卡里克
MF	4	Hutchison	哈奇森
FW	9	Defoe	迪福
FW	8	Connolly	孔诺利
FW	18	Sofiane	索菲安尼
FW	21	R.Garcia	李察.加西亚

摩纳哥 Monaco

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	30	Roma	罗马
GK	16	Biancarelli	比安卡雷利
GK	29	Sylva	席尔瓦
GK	1	Porato	博拉托
DF	27	Rodriguez	罗德里格斯
DF	19	Squillaci	斯基拉斯
DF	35	El—Fakiri	艾尔法基尼
DF	38	Plestan	皮雷斯坦
DF	32	Givet	加维
MF	3	Evra	埃弗拉
MF	7	Bernardi	贝纳尔迪
MF	15	Zikos	济科斯
MF	25	Rothen	罗滕
MF	37	Carole	卡罗里
MF	14	E.Cisse	E.西塞
MF	6	Plasil	普拉斯尔
FW	8	Giuly	吉乌利
FW	9	Prso	普尔索
FW	10	Morientes	莫里恩特斯
FW	18	Nonda	诺达
FW	11	M.Simone	M.西蒙尼
FW	26	S.Camara	S.加马拉

欧塞尔 Auxerre

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Cool	库尔
GK	16	Hamel	哈梅尔
DF	4	Boumsong	鲍姆宋
DF	5	Mexes	梅克塞斯
DF	3	Jaures	雅乌雷斯
DF	2	Radet	拉德特
DF	13	Grichting	格里科丁
DF	33	Mignot	米格诺特
DF	26	Perrier Doumbe	杜乌姆贝
MF	10	Tainio	泰尼奥
MF	18	Mathis	马西斯
MF	8	Lachuer	拉楚尔
MF	23	Kapo	卡波
MF	6	Violeau	维奥勒阿乌
MF	14	Vandenbossche	范登保斯彻
MF	27	Sirieix	希列埃克斯
MF	24	Deblock	德博洛克
FW	9	D.Cisse	D.西塞
FW	11	Akale	阿卡莱
FW	20	A.Gonzalez	A.冈萨雷斯
FW	21	Mwaruwari	姆瓦鲁瓦里
FW	28	R.Poyet	R.博耶特
FW	15	Kalou	卡鲁

波尔多 Bordeaux

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	Rame	拉梅
GK	30	Valverde	瓦雷尔德
GK	1	Roux	罗乌斯
DF	3	Caneira	卡内拉
DF	5	Pochettino	波彻蒂诺
DF	6	Jurietti	尤列蒂
DF	19	Basto	巴斯托
DF	23	Miranda	米兰达
DF	2	Jemmali	耶马利
DF	25	Beda	贝达
DF	27	Planus	普兰乌斯
DF	4	Alicarte	阿利卡特
MF	8	Celades	塞拉德斯
MF	17	Sahnoun	沙朗
MF	26	Vukomanovic	乌科马诺维奇
MF	7	Eduardo	艾杜亚度
MF	20	Paulo Costa	保罗科斯塔
FW	14	Feindouno	费茵多诺
FW	11	Riera	里埃拉
FW	9	Darcheville	达切维勒
FW	18	Deivid	戴维
FW	28	Kossonogov	科索诺格夫

里昂 Lyon

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Coupet	库佩
GK	30	Puydebois	普德博伊斯
GK	35	Vercoutre	维库特雷
DF	3	Edmilson	埃德米尔森
DF	2	Deflandre	德弗朗德
DF	12	Reveillere	雷维莱雷
DF	5	Cacapa	卡卡帕
DF	15	Delmotte	德摩堤
DF	29	Gomez	戈麦斯
DF	23	Berthod	贝科特
MF	20	P.Muller	P.穆勒
MF	24	Dhorasoo	多拉苏
MF	4	Essien	伊斯恩
MF	8	Juninho.P	P.儒尼尼奥
MF	10	Carriere	卡里埃
MF	7	Diarra	迪亚拉
MF	11	Malouda	马洛达
FW	14	Govou	戈武
FW	9	Elber	埃尔伯
FW	27	Viale	维亚莱
FW	18	Luyindula	卢茵杜拉

马赛 Marseille

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Runje	鲁涅
GK	16	Carasso	卡拉索
GK	35	Gavanon	加瓦农
DF	5	Christanval	克里斯坦瓦尔
DF	4	Van Buyten	范布伊滕
DF	21	Ecker	埃克尔
DF	23	Beye	比耶
DF	12	Meite	梅特
DF	25	Laurenti	罗兰蒂
DF	3	Dos Santos	杜斯.桑托斯
DF	8	Perez	S.皮尔斯
DF	19	Skacel	史卡素
MF	6	Hemdani	赫姆达尼
MF	29	Celestini	塞雷斯蒂尼
MF	14	Vachousek	瓦楚塞克
MF	18	S.Ndiaye	S.尼迪耶
MF	17	Delfim	德尔费穆
MF	33	Meriem	梅列姆
MF	15	P.Johansen	P.约翰森
FW	20	S.Marlet	S.马莱特
FW	9	Mido	米多
FW	11	Drogba	德罗格巴
FW	10	L.Fernandao	L.费尔南德
FW	22	Sychev	施吉夫
FW	33	Dahou	达胡

巴黎圣日尔曼 Paris Saint-Germain

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	J.Alonzo	J.阿隆佐
GK	1	Letizi	莱蒂济
GK	30	Benhamou	本哈莫乌
DF	2	Heinze	海茵泽
DF	24	Pierre Fanfan	方方
DF	5	Mandy	门迪
DF	13	Cubilier	库比列尔
DF	15	Paulo Cesar	保罗.塞萨尔
DF	12	El Karkouri	卡库里
DF	3	Sorin	索林
DF	27	Badiane	巴迪亚内
MF	23	Mbami	姆巴米
MF	6	Dehu	德乌
MF	21	Rocchi	罗奇
MF	30	Ben Achour	本艾祖亚
MF	19	Cana	卡纳
MF	20	Hugo Leal	利尔
MF	10	Boskovic	波斯科维奇
FW	11	Fiorese	费奥雷塞
FW	8	Reinaldo	雷纳尔多
FW	9	Pauleta	保莱塔
FW	25	Toure	托雷
FW	26	Ogbeche	奥比彻
FW	32	Lucau	卢卡奥

[illegible]

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	28	Chabbert	查贝特
GK	30	Itandje	伊坦德耶
GK	1	Maenpaa	马昂帕
DF	24	R.Fanni	R.法尼
DF	3	Song	宋
DF	15	Lachor	拉科尔
DF	27	Jabi	雅比
DF	4	Coulibaly	库利巴利
DF	2	Sikora	斯科拉
MF	6	Bak	巴克
MF	8	Keita	凯塔
MF	13	Diane	迪亚内
MF	19	B.Diop	B.迪奥普
MF	11	Sarr	萨尔
MF	22	Kaissi	Y.凯斯
MF	23	A.Faye	A.菲耶
MF	26	Roll	罗尔
MF	31	Coridon	科里敦
FW	18	Thomert	托梅特
FW	10	Moreira	莫雷拉
FW	20	Bacci	巴兹
FW	21	Utaka	乌塔卡
FW	14	Rodriguez	洛迪古斯

勒沃库森 Leverkusen

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Butt	布特
GK	31	Starke	斯塔克
GK	20	Frank Juric	尤里奇
DF	5	Nowotny	诺沃特尼
DF	3	Lucio	卢西奥
DF	35	Placente	普拉森特
DF	4	Juan	胡安
DF	29	Bracker	布莱克
DF	6	Lucic	卢西奇
DF	15	Hertzsch	赫兹克
DF	23	Meyer	梅耶尔
MF	28	Ramelow	拉梅洛
MF	13	Bierofka	比埃洛夫卡
MF	25	Schneider	施奈德
MF	7	Ponte	庞特
MF	2	Preuss	佩鲁斯
MF	14	Balitsch	巴里奇
MF	19	Marko Babic	巴比奇
MF	26	Sebescen	塞贝岑
MF	10	Yildiray Basturk	巴斯图尔克
MF	21	Kaluzny	卡卢兹尼
FW	27	Neuville	诺伊维尔
FW	11	Franca	弗兰卡
FW	9	Berbatov	贝尔巴托夫

拜仁慕尼黑 Bayern Munchen

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Kahn	卡恩
GK	22	Rensing	伦兴
GK	36	Schlosser	施罗泽
DF	4	Kuffour	库福尔
DF	5	Robert Kovac	罗伯特.科瓦奇
DF	3	Lizarazu	利扎拉祖
DF	2	Sagnol	萨尼奥尔
DF	6	Demichelis	德米切里斯
DF	25	Linke	林克
DF	30	Lell	勒尔
DF	15	Rau	劳
MF	13	Ballack	巴拉克
MF	16	Jermies	杰里梅斯
MF	11	Ze Roberto	泽.罗伯托
MF	26	Deisler	代斯勒
MF	17	Fink	芬克
MF	23	Hargreaves	哈格里夫斯
MF	20	Salihamidzic	萨里哈米季奇
MF	31	Schweinsteiger	施维因斯泰格
MF	32	Feulner	福伊尔纳
MF	7	Scholl	绍尔
MF	34	Trochowski	特罗肖夫斯基
FW	24	Santacruz	圣克鲁兹
FW	10	Makaay	马凯
FW	14	Pizarro	皮萨罗
FW	21	Zickler	齐格勒

[illegible]

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Weidenfeller	韦登费勒
GK	26	Warmuz	沃尔姆斯
DF	28	Bergdolmo	贝治杜姆
DF	4	Worns	沃恩斯
DF	23	Madouni	马杜尼
DF	21	Metzelder	梅策尔德
DF	20	M.Metzelder	M.梅策尔德
DF	2	Evanilson	埃瓦尼尔森
DF	15	N.Jensen	N.简森
MF	7	Reuter	路达
MF	5	Kehl	凯尔
MF	6	F.Conceicao	F.康西卡奥
MF	17	Dede	迪迪
MF	3	Fernandez	费南迪斯
MF	10	Rosicky	罗斯基
MF	14	Demel	德梅尔
MF	8	Frings	弗林斯
MF	19	Otto Addo	阿多
MF	18	Ricken	里肯
MF	25	Senesie	塞内西
MF	16	Leandro	莱昂德罗
FW	12	Ewerthon	埃韦顿
FW	9	Jan Koller	科勒
FW	22	Amoroso	阿莫鲁索
FW	24	Odonkor	奥东科尔
FW	13	Reina	雷纳

汉堡 Hamburg

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Pieckenhagen	皮肯哈根
GK	29	Wachter	韦希特
DF	21	Ujfalusi	乌伊法鲁西
DF	5	Hoogma	胡格马
DF	12	Jacobsen	雅各布森
DF	4	Reinhardt	连赫特
DF	18	Fukal	福卡尔
DF	24	Kling	克林
DF	15	Schlicke	施利克
MF	3	Rahn	拉恩
MF	2	Maltritz	马尔特里兹
MF	6	Wicky	维基
MF	14	Jarolim	贾罗利姆
MF	7	Mahdavikia	马达维基亚
MF	22	Beinlich	拜因里希
MF	20	Hollerbach	霍勒巴赫
MF	8	Benjamin	本杰明
MF	27	Cardoso	卡多索
MF	90	Brocker	邦加
FW	10	Barbarez	巴巴雷兹
FW	32	高原直泰	高：こ原：け直：ち泰：た
FW	9	B.Romeo	B.罗密欧
FW	17	Meijer	美查
FW	30	Sen	森

柏林赫塔 Hertha Berlin

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Kiraly	基拉利
GK	12	Fiedler	菲德勒
GK	40	Kuszczak	库茨萨克
DF	14	Simunic	西穆尼奇
DF	4	Van Burik	范布里克
DF	33	Rehmer	雷默
DF	22	Lapaczinski	拉帕津斯基
DF	3	A.Friedrich	A.弗里德里希
DF	19	Schmidt	施密特
DF	17	Madlung	马德伦
MF	21	Hartmann	哈特曼
MF	18	Dardai	达代
MF	8	Goor	古尔
MF	16	Roberto Pinto	罗伯特.平托
MF	27	Mladenov	姆拉德诺夫
MF	32	Marx	马克斯
MF	13	Karwan	卡尔万
MF	5	Niko Kovac	尼科.科瓦奇
MF	20	Neuendorf	诺恩多夫
MF	25	Ludwig	路德维希
FW	10	Marcelinho	马塞利尼奥
FW	13	Bobic	博比奇
FW	9	Luizao	路易松
FW	24	Rafael	拉斐尔
FW	11	Wichniarek	维奇尼阿雷克

沙尔克04 Schalke 04

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Rost	罗斯特
GK	29	Unlu	于恩吕
GK	33	Heimeroth	海莫罗特
DF	15	Waldoch	瓦尔多奇
DF	6	Hajto	海托
DF	2	Van Kerckhoven	范克尔克霍芬
DF	13	Alcides	阿尔西德斯
DF	3	Matellan	马泰兰
DF	39	Klasener	克里森纳
DF	4	Dario Rodriguez	罗德里格斯
DF	18	Oude-Kamphuis	奥坎普斯
MF	20	Poulsen	鲍尔森
MF	7	Kobiashvili	科比雅什维利
MF	14	Asamoah	阿萨莫阿
MF	9	Altintop	阿尔丁托普
MF	24	Cziommer	乔梅尔
MF	8	Boehme	伯默
MF	10	Varela	瓦雷拉
MF	23	Seitz	赛茨
MF	35	Trojan	特罗扬
FW	11	Sand	桑德
FW	22	Agali	阿加利
FW	26	Hanke	汉克
FW	19	Glieder	吉里艾达
FW	31	Pinto	平托
FW	34	Delura	达鲁纳

云达不莱梅 Werder Bremen

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Reinke	赖因克
GK	16	Borel	波维尔
GK	31	Walke	沃克
DF	20	Krstajic	克尔斯塔季奇
DF	25	Ismael	伊斯梅尔
DF	6	Baumann	[illegible]
DF	34	M.Friedrich	M.弗里德里希
DF	19	Skripnik	斯科里普尼克
DF	23	Magnin	马格宁
MF	7	Stalteri	施塔尔特里
MF	5	Umit Davala	于米特.达瓦拉
MF	4	Ernst	安斯特
MF	10	Micoud	米库
MF	8	Lisztes	利斯泰什
MF	11	Banovic	巴诺维奇
MF	24	Borowski	博罗夫斯基
MF	27	Schulz	舒尔茨
MF	21	Wehlage	维拉格
MF	37	Lenze	伦策
FW	32	Ailton	艾列顿
FW	17	Klasnic	卡拉斯历
FW	22	Reich	赖希
FW	26	Rolfes	罗尔费斯
FW	38	Haedo-Valdez	巴尔德斯
FW	9	Charisteas	查里斯特亚斯
FW	18	Daun	道恩
FW	35	Stier	施蒂尔

奥林匹亚科斯 Olympiacos

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	22	Katergiannakis	卡特吉安纳金斯
GK	16	Bucek	毕克
GK	31	Eleftheropoulos	埃雷特赫罗普罗斯
DF	19	Kostoulas	科斯托纳斯
DF	18	Antzas	安特扎斯
DF	3	Venetidis	维内替迪斯
DF	14	Mavrogenidis	马夫罗根尼迪斯
DF	32	Anatolakis	阿纳托拉克斯
DF	44	Kouloucheris	高娄彻尼斯
DF	25	Vallas	华纳斯
DF	2	Patsatzoglou	帕特萨佐洛乌
MF	6	Stoltidis	史杜迪达斯
MF	5	Karembeu	卡雷姆布
MF	11	P.Djordjevic	P.德约德耶维奇
MF	8	Georgiadis	佐加迪斯
MF	7	Castillo	卡斯迪诺
MF	20	Gonias	干纳斯
MF	1	Kafes	卡菲斯
MF	30	Pantos	潘托斯
MF	4	Niniadis	利尼亚迪斯
FW	10	Giovanni	吉奥瓦尼
FW	9	Choutos	查杜斯
FW	21	Kuzba	古素巴
FW	23	Tatsis	泰迪斯

帕纳辛奈科斯 Panathinaikos

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Nikopolidis	尼科波利迪斯
GK	12	Chalkias	查基亚斯
GK	33	Kotsolis	高素利斯
DF	2	Henriksen	亨里克森
DF	3	Morris	摩利斯
DF	30	Fyssas	费萨斯
DF	5	Seitaridis	瑟塔尔雷迪斯
DF	16	Kyrgiakos	吉尔吉雅克斯
DF	8	Goumas	戈马斯
MF	20	Basinas	巴辛纳斯
MF	14	Zutautas	苏达奥达斯
MF	35	Michaelsen	迈克尔森
MF	4	Maric	马利奇
MF	21	Gitas	杰达斯
MF	10	Epalle	艾帕利
MF	6	Munch	梅奇
MF	18	Sanmartean	辛马迪恩
MF	27	Konstantinidis	干斯坦天迪斯
MF	22	Sapanis	沙潘尼斯
FW	19	Konstantinou	康斯坦迪诺
FW	11	Papadopoulos	巴巴杜普罗斯
FW	23	Olisadebe	奥利萨德贝
FW	7	Vlaovic	弗拉奥维奇
FW	9	Warzycha	瓦日哈

AC米兰 AC Milan

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	12	Dida	迪达
GK	77	Abbiati	阿比亚蒂
GK	1	Fiori	菲奥里
DF	3	Maldini	马尔蒂尼
DF	13	Nesta	内斯塔
DF	19	Costacurta	科斯塔库塔
DF	24	Martin Laursen	劳尔森
DF	14	Simic	西米奇
DF	16	Pancaro	潘卡罗
MF	2	Cafu	卡福
MF	21	Pirlo	皮尔洛
MF	20	Seedorf	西多夫
MF	8	Gattuso	加图索
MF	22	Kaka	卡卡
MF	5	Redondo	雷东多
MF	4	Kaladze	卡拉泽
MF	23	Ambrosini	安布罗西尼
MF	27	Serginho	塞尔吉尼奥
MF	10	Rui Costa	鲁依.科斯塔
MF	11	Rivaldo	里瓦尔多
MF	32	Brocchi	布雷基
FW	9	F. Inzaghi	F.因扎吉
FW	7	Shevchenko	舍甫琴柯
FW	15	Tomasson	托马森
FW	18	Borriello	博列洛

罗马 AC Roma

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	22	Pelizzoli	佩利佐利
GK	12	Zotti	佐蒂
GK	3	Lupatelli	卢帕特里
DF	19	Samuel	萨穆埃尔
DF	4	Chivu	齐伍
DF	5	Zebina	泽比纳
DF	31	Dellas	德拉斯
DF	32	Candela	坎德拉
DF	6	Sartor	萨托
DF	2	Panucci	帕努奇
MF	15	Dacourt	达考特
MF	27	De Rossi	德.罗西
MF	11	Emerson	埃莫森
MF	8	Lima	利马
MF	30	Mancini	曼奇尼
MF	10	Totti	托蒂
MF	17	Tommasi	托马西
MF	33	Akande	阿坎德
MF	28	Dauda	杜达
MF	21	D'agostino	达戈斯蒂诺
FW	18	Cassano	卡萨诺
FW	9	Montella	蒙特拉
FW	24	Delvecchio	德尔维奇奥
FW	23	Carew	卡鲁

博洛尼亚 Bologna

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Pagliuca	帕柳卡
GK	12	Manninger	曼宁格
GK	22	Pansera	潘塞拉
DF	3	Juarez	尤阿利斯
DF	14	Natali	纳塔利
DF	5	Moretti	摩雷蒂
DF	2	Zaccardo	萨卡尔多
DF	6	Zanchi	赞奇
DF	19	C.Terzi	C.特兹
DF	25	Gamberini	加贝里尼
DF	4	Troise	特劳斯
MF	35	Pecchia	佩奇亚
MF	18	Guglilminpietro	古利
MF	7	Nervo	内尔沃
MF	21	L.Colucci	L.科鲁奇
MF	24	C.Amoroso	C.阿莫鲁索
MF	31	Meghni	麦尼
MF	8	Dalla Bona	达拉—博纳
MF	20	Locatelli	洛卡特利
FW	11	Bellucci	贝鲁奇
FW	10	Signori	希格诺里
FW	9	Rossini	罗西尼
FW	17	Tare	塔尔

布雷西亚 Brescia

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Castellazzi	卡斯特拉奇
GK	12	Saja	萨贾
DF	2	Stankevicius	斯坦科维修斯
DF	3	Dainelli	戴里尼
DF	5	Martinez	马丁内兹
DF	16	Mareco	马尼高
DF	4	Petruzzi	佩特鲁齐
DF	30	Pisano	彼萨诺
MF	32	Di Biagio	迪.比亚吉奥
MF	18	A.Filippini	A.菲利皮尼
MF	6	Mauri	梅利
MF	8	Matuzalem	马杜沙林
MF	19	Schopp	绍普
MF	7	Brighi	比基
MF	20	G.Colucci	G.科鲁奇
MF	14	Correa	科雷亚
MF	26	Bachini	巴奇尼
FW	10	Roberto Baggio	巴乔
FW	29	Caracciolo	卡拉齐奥洛
FW	9	Maniero	曼尼尔洛
FW	40	Jadid	贾迪德
FW	24	Del Nero	德尔内罗
FW	41	Alberti	艾贝蒂
FW	42	Gonzalez	冈萨雷斯
FW	43	J.Salgado	J.萨尔加多

[illegible]

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Marchegiani	马切吉亚尼
GK	76	Frezzolini	费佐里尼
DF	10	D'Anna	戴安纳
DF	14	Sala	沙拉
DF	23	Lanna	兰纳
DF	27	Moro	莫罗
DF	43	Barzagli	巴萨利
DF	13	Gastaldello	加斯达迪路
DF	33	Malago	马纳高
DF	2	Mensah	门萨
DF	18	D'Agostino	迪亚哥斯蒂洛
DF	6	D'Angelo	迪安吉罗
MF	7	Semioli	施美奥利
MF	26	Zanchetta	赞彻塔
MF	20	Perrotta	佩尔洛塔
MF	81	Santana	桑塔纳
MF	4	Morrone	摩朗尼
MF	8	Baronio	巴罗尼奥
MF	19	Franceschini	弗兰切斯基尼
MF	16	De Franceschi	德弗兰切斯基
FW	24	Cossato	科萨托
FW	11	Amauri	阿玛利
FW	15	Pinilla	皮尼拉
FW	3	Sculli	斯库利
FW	31	Pellisier	佩利西耶

国际米兰 Inter Milan

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Toldo	托尔多
GK	12	Fontana	丰塔纳
DF	17	Cannavaro	卡纳瓦罗
DF	23	Materazzi	马特拉济
DF	2	Ivan Cordoba	伊万.科尔多巴
DF	77	Coco	科科
DF	24	Gamarra	加马拉
DF	31	Brechet	布雷谢
DF	15	Adani	阿达尼
DF	26	Pasquale	帕斯夸莱
MF	6	C.Zanetti	C.萨内蒂
MF	5	Emre Belozoglu	埃姆雷
MF	4	J.Zanetti	扎内蒂
MF	19	Karagounis	卡拉高尼斯
MF	25	Almeyda	阿尔梅达
MF	8	Lamouchi	拉姆奇
MF	18	Kily Gonzalez	基利.冈萨雷斯
MF	13	Helveg	赫尔维格
MF	11	Luciano	卢西亚诺
MF	10	Fadiga	法迪加
MF	22	Okan	奥坎
FW	32	Vieri	维埃里
FW	7	Van der Meyde	范德梅德
FW	30	Martins	马丁斯
FW	20	Recoba	雷科巴
FW	9	R.Cruz	R.克鲁兹
FW	3	Kallon	卡隆

尤文图斯 Juventus

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Buffon	布冯
GK	12	Chimenti	奇门蒂
GK	22	Mirante	莫雷蒂
DF	4	Montero	蒙特罗
DF	23	Legrottaglie	莱罗塔列
DF	21	Thuram	图拉姆
DF	2	Ferrara	费拉拉
DF	13	Iuliano	尤利亚诺
DF	5	Tudor	图多尔
DF	6	Fresi	弗雷西
DF	7	Pessotto	佩索托
DF	15	Birindelli	比林德利
MF	19	Zambrotta	赞布罗塔
MF	3	Tacchinardi	塔奇纳蒂
MF	26	Davids	戴维斯
MF	18	Appiah	阿皮亚
MF	11	Nedved	内德维德
MF	8	Conte	孔蒂
MF	14	Maresca	马雷斯卡
MF	16	Camoranesi	卡莫拉内西
FW	10	Del Piero	德尔.皮耶罗
FW	17	Trezeguet	特雷泽盖
FW	20	Di Vaio	迪瓦约
FW	9	Miccoli	米科利
FW	24	Olivera	奥利维拉
FW	25	Zalayeta	萨拉耶塔

拉齐奥 Lazio

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Peruzzi	佩鲁齐
GK	33	Sereni	塞雷尼
GK	15	Casazza	卡萨扎
DF	11	Mihajlovic	米哈伊洛维奇
DF	31	Stam	斯塔姆
DF	19	Favalli	法瓦利
DF	22	Oddo	奥多
DF	24	Couto	库托
DF	2	Colonnese	科隆内塞
DF	23	Negro	内格罗
DF	8	Cesar	塞萨尔
MF	4	Albertini	阿尔贝蒂尼
MF	16	Giannichedda	詹尼凯达
MF	10	D.Stankovic	斯塔科维奇
MF	14	Fiore	菲奥雷
MF	17	Gottardi	戈塔迪
MF	20	Liverani	利维拉尼
MF	6	Dabo	达博
MF	5	Zauri	扎乌利
MF	53	S.Conceicao	S.孔塞桑
FW	21	S.Inzaghi	S.因扎吉
FW	9	Corradi	科拉迪
FW	18	Muzzi	穆齐
FW	7	C.Lopez	C.洛佩斯

帕尔马 Parma AC

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Frey	弗雷
GK	24	Sicignano	斯茨格纳洛
DF	14	Castellini	卡斯特里尼
DF	21	M.Ferrari	M.费拉里
DF	4	Seric	塞里奇
DF	5	Bonera	博内拉
DF	6	Cardone	卡尔多内
DF	28	P.Cannavaro	P.卡纳瓦罗
DF	16	Junior	儒尼奥尔
DF	13	Oyola	奥约拉
DF	3	Benarrivo	贝纳里沃
MF	30	Blasi	布拉西
MF	8	Barone	巴罗尼
MF	23	Bresciano	布雷西亚诺
MF	7	Nakata	中田英寿
MF	10	Morfeo	莫菲奥
MF	17	E.Filippini	菲利皮尼
MF	32	Marchionni	马尔基奥尼
MF	29	Bolano	博拉洛
MF	15	Donadel	多纳蒂
FW	9	Adriano	阿德里亚洛
FW	11	Gilardino	吉拉迪诺
FW	18	Carbone	卡博尼
FW	19	Grieco	格里科

佩鲁贾 Perugia

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Kalac	卡拉奇
GK	8	Tardioli	塔迪奥利
DF	22	Di Loreto	迪洛雷托
DF	6	Ignoffo	恩洛佛
DF	14	Diamoutene	迪莫坦尼
DF	2	Ze Maria	泽.马里亚
DF	30	Coly	科利
DF	17	Alioui	阿里奥
MF	5	Obodo	奥博多
MF	11	Grosso	格罗索
MF	20	Fusani	弗萨尼
MF	4	Tedesco	特德斯科
MF	44	Gatti	嘎蒂
MF	3	Loumpoutis	卢姆普蒂斯
MF	7	Do Prado	杜佩拉多
MF	26	Filippi	菲腊比
FW	9	Bothroyd	保夫莱特
FW	23	Vryzas	弗里扎斯
FW	10	Berrettoni	贝雷托尼
FW	29	Margiotta	马尔基奥塔
FW	21	Turchi	特里齐
FW	19	S.Gheddafi	S.卡达菲

乌迪内斯 Udinese

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	De Sanctis	德桑克蒂斯
GK	90	Renard	雷纳德
GK	67	Bonaiuti	博纳尤蒂
DF	20	Sensini	圣西尼
DF	2	Kroldrup	卡莱特利
DF	4	Bertotto	贝托托
DF	23	Pierini	比尔里尼
DF	3	T.Manfredini	T.文费甸尼
MF	8	David Pizarro	皮萨罗
MF	13	Pinzi	平齐
MF	6	Jankulovski	扬库洛夫斯基
MF	7	Castroman	卡斯特罗曼
MF	10	Jorgensen	约根森
MF	31	Rossitto	罗西托
MF	18	Gemiti	格米蒂
MF	32	Muntari	蒙塔里
MF	21	Pazienza	柏斯安萨
MF	26	Pieri	皮约里
MF	22	Alberto	阿尔贝托
FW	11	Fava Passaro	法瓦
FW	79	Iaquinta	伊亚奎塔
FW	9	Jancker	扬克尔
FW	17	Nomvethe	诺姆维热

阿贾克斯 Ajax

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Lobont	洛邦特
GK	21	Stekelenburg	斯特克伦堡
GK	31	Boschker	博施克尔
DF	23	Grygera	格里格拉
DF	4	Escude	埃斯库德
DF	15	Maxwell	马克斯韦尔
DF	2	H.Trabelsi	H.特拉贝尔斯
DF	3	Pasanen	帕萨伦
DF	12	Heitinga	希丁加
DF	14	Van Damme	范.达梅
MF	18	Sneijder	斯奈伊德
MF	16	N. De Jong	尼格尔.德.容
MF	10	Van Der Vaart	范.德.瓦特
MF	6	Galasek	加拉塞克
MF	22	Yakubu	雅库布
MF	5	O'Brien	奥布赖恩
MF	8	Pienaar	皮埃纳尔
MF	20	Litmanen	利特曼宁
MF	17	Wamberto	瓦姆贝尔托
MF	27	Van der Gun	范.德.衮
FW	7	Soetaers	史达纳斯
FW	19	Sonck	松克
FW	9	Ibrahimovic	伊布拉西莫维奇
FW	29	Mitea	米泰
FW	11	Sikora	斯科拉
FW	28	Boukhari	波古哈宁

费耶诺德 Feyenoord

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Zoetebier	佐特别尔
GK	30	Lodewijks	洛德维伊克斯
GK	31	Malkowski	马尔科维斯基
DF	17	Paauwe	帕乌维
DF	3	Van Den Berg	范.登博格
DF	26	De Nooijer	德.诺伊杰
DF	24	宋宗国	宋: そ 宗: し 国: こ
DF	8	Van Wonderen	范.沃德伦
DF	23	El Sayed	艾萨耶德
DF	5	Van Haaren	范.哈伦
DF	33	Snoyl	斯诺伊尔
DF	28	Swerts	斯维茨
DF	22	Jean	祖安
DF	2	Gyan	格扬
MF	14	Ono	小野伸二
MF	6	Schreuder	施劳德
MF	25	Pardo	帕尔多
MF	10	Lurling	卢林
MF	27	Loovens	卢文斯
MF	20	J.Acuna	J.阿库纳
FW	19	Buffel	布费尔
FW	7	Kuijt	库伊特
FW	9	Lazovic	拉佐维奇
FW	15	Bombarda	博穆巴达
FW	32	Van Persie	范.佩希
FW	11	Leonardo	莱昂纳多
FW	16	Smolarek	斯莫拉雷克

PSV埃因霍恩 PSV Eindhoven

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	23	Waterreus	瓦特鲁斯
GK	1	Van Dijk	范.迪克
DF	5	Bouma	鲍马
DF	2	Ooijer	奥伊耶尔
DF	3	李荣杓	李: り 荣: え 杓: し
DF	30	Bogelund	博格伦德
DF	4	Faber	法贝尔
DF	29	Hofland	霍夫兰德
DF	16	Lucius	鲁西尤斯
DF	20	Colin	科林
MF	14	Vogel	沃格尔
MF	6	Van Bommel	范.博梅尔
MF	19	Rommedahl	罗梅达尔
MF	21	朴智星	朴: ほ 智: ち 星: せ
MF	10	Leandro	勒安德罗
MF	13	Van der Schaaf	范.德.沙夫
MF	15	Vonlanthen	沃恩兰森
MF	22	Hoogstrate	霍茨特拉特
MF	25	De Jong	德.容
FW	11	Robben	罗本
FW	9	Kezman	凯兹曼
FW	24	Marquinho	马金霍
FW	8	Hesselink	赫塞林克

本菲卡 Benfica

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Moreira	莫雷拉
GK	12	Bossio	博希奥
GK	51	Hugo Pereira	乌戈.佩雷拉
DF	4	Luizao	路易扎奥
DF	3	Argel	艾吉尔
DF	33	R.Rocha	R.罗查
DF	32	Helder	海尔德
DF	2	Armando	阿尔曼多
DF	5	Cristiano	克里斯蒂亚诺
MF	23	Miguel	米格尔
MF	6	Petit	佩蒂特
MF	30	Tiago	蒂亚戈
MF	15	Geovanni	吉奥瓦尼
MF	16	Fernando A.	费尔南多.阿圭亚
MF	8	Roger	罗杰
MF	18	Carlitos	卡利托斯
MF	7	A.Andersson	A.安德森
MF	10	Zahovic	扎霍维奇
FW	20	Simao	西芒
FW	29	M.Feher	M.费赫尔
FW	25	Sokota	索科塔
FW	21	Nuno Gomes	努诺.戈麦斯
FW	9	Mantorras	曼托拉斯

波尔图 Porto

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	99	Baia	巴亚
GK	13	Nuno	努诺
GK	1	Bruno Vale	布鲁诺.瓦莱
DF	4	R.Carvalho	R.卡瓦尔霍
DF	2	Jorge Costa	若热.科斯塔
DF	8	Nuno Valente	努诺.瓦伦特
DF	22	P.Ferreira	保罗.费雷拉
DF	3	Emanuel	埃曼努埃尔
DF	5	Ricardo Costa	里卡多.科斯塔
DF	30	Mario Silva	马里奥.席尔瓦
DF	7	Secretario	塞克雷塔里奥
MF	6	Costinha	科斯丁哈
MF	18	Maniche	曼尼切
MF	23	Pedro Mendes	佩德罗.门德斯
MF	10	Deco	德科
MF	16	Peixoto	佩索托
MF	66	Tiago	蒂亚哥
MF	15	Alenichev	阿列尼切夫
MF	25	R.Fernandes	R.费尔南德斯
MF	17	Bosingwa	博辛格瓦
MF	20	M.Ferreira	M.费雷拉
FW	11	Derlei	德莱
FW	77	McCarthy	麦卡锡
FW	9	Jankauskas	扬考斯卡斯

里斯本竞技 Sporting Lisbon

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	76	Ricardo	里卡多
GK	1	Nelson	尼尔森
GK	12	Tiago	蒂亚戈
DF	6	Hugo	乌戈
DF	22	Beto	贝托
DF	23	Rui Jorge	鲁伊.若热
DF	4	Anderson Polga	安德森.波尔加
DF	2	Quiroga	基洛加
DF	15	Miguel Garcia	米古尔.加西亚
MF	27	Custodio	库斯托迪奥
MF	26	Rochemback	罗申巴克
MF	8	P.Barbosa	P.巴尔博萨
MF	3	Rui Bento	鲁伊.本托
MF	17	Paulo Bento	保罗.本托
MF	18	Luis Filipe	路易斯.菲腊普
MF	11	Tello	特洛
MF	30	Tonito	托尼托
MF	5	Carlos Martins	卡洛斯.马丁斯
FW	16	Lourenco	鲁伦索
FW	25	Joao Pinto	若奥.平托
FW	19	Silva	席尔瓦
FW	10	Sa Pinto	萨.平托
FW	9	Niculae	尼库莱
FW	29	Clayton	克莱顿

莫斯科斯巴达 Sparta Moscow

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	30	Kowalewski	科华雷维斯基
GK	1	Safar	沙化
GK	22	Lomaia	卢马依亚
DF	4	Moyzes	莫耶斯
DF	5	Vaschuk	瓦斯乔克
DF	2	Kovtun	库顿
DF	3	Kebe	科比
DF	19	Mitreski	米卓尔斯基
DF	27	Pereira	皮尔利纳
DF	33	Demenko	蒂门科
DF	18	Parfenov	帕芬洛夫
DF	17	Ricardo	里卡多
MF	6	Trobok	查奥波克
MF	14	Kalinichenko	卡林琴科
MF	25	Pavlenko	柏夫林科
MF	21	Belozerov	贝罗萨罗夫
MF	11	Hrman	哈门
MF	8	Danishevski	丹尼舍普斯基
MF	13	S.Stanic	S.史坦尼奇
FW	9	Titov	蒂托夫
FW	28	Pjanovic	佩珍诺维奇
FW	10	Pavlyuchenko	柏夫林诺琴科
FW	34	Artem	阿顿
FW	40	Samedov	森美多夫

基辅迪纳摩 Dinamo Kiev

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Shovkovski	苏高夫斯基
GK	21	Reva	雷瓦
DF	32	Gavrancic	加夫兰西奇
DF	3	Fedorov	多洛夫
DF	26	Nesmachnyi	内斯马赫尼
DF	6	Dmytrulin	迪米杜连
DF	11	Peev	佩夫
DF	4	Holovko	霍洛夫科
DF	35	Sabric	萨布利奇
DF	5	Alessandro	阿莱桑达罗
MF	36	Leko	雷科
MF	17	Ghioane	吉奥阿内
MF	8	Belkevich	比亚科夫维奇
MF	2	Khatskevich	卡特斯科维奇
MF	20	Gusev	古斯夫
MF	9	Kadeu	卡多乌里
MF	14	Husin	哈辛
MF	10	Cernat	科纳特
MF	22	Onischenko	奥尼舍琴科
FW	16	Shatskikh	沙特斯基赫
FW	15	Rincon	林克恩
FW	7	Melashchenko	梅拉斯车科
FW	18	Nanni	兰尼

瓦伦西亚 Valencia

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Canizares	卡尼萨雷斯
GK	13	Palop	帕洛普
GK	28	Rangel	兰赫尔
DF	5	Marchena	马切纳
DF	4	Ayala	阿亚拉
DF	15	Carboni	卡博尼
DF	23	C.Torres	C.托雷斯
DF	2	Pellegrino	佩莱格里诺
DF	32	D.Navarro	D.纳瓦罗
DF	3	F.Aurelio	奥雷里奥
DF	34	Garrido	加里多
MF	6	Albelda	阿尔贝达
MF	8	Baraja	巴拉哈
MF	14	Vicente	维森特
MF	18	Jorge Lopez	豪尔赫.洛佩斯
MF	21	Aimar	艾马尔
MF	20	Mista	米斯塔
MF	16	Canobbio	卡诺比奥
MF	19	Rufete	鲁菲特
MF	24	Xisco	西索科
FW	10	Angulo	安古洛
FW	11	J.Sanchez	J.桑切斯
FW	7	R.Oliveira	R.奥里维拉
FW	25	Sissoko	西斯科

马德里竞技 Atletico de Madrid

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	13	Burgos	博格斯
GK	1	S.Sanchez	S.桑切斯
GK	31	Juanma	胡安马
DF	5	Garcia Calvo	加西亚.卡尔沃
DF	16	Lequi	莱基
DF	12	Sergi	塞尔吉
DF	15	Aguilera	阿古里拉
DF	4	Hibic	希比克
DF	6	Santi	桑迪
DF	27	Ortiz	奥蒂兹
DF	19	Gaspar	加斯帕
MF	14	Simeone	西蒙尼
MF	10	Jorge	佐乔治
MF	8	Musampa	穆桑帕
MF	24	Novo	纳沃
MF	7	Movilla	莫维拉
MF	25	Diego Rivas	D.里瓦斯
MF	3	De Los Santos	德.洛斯.桑托斯
MF	17	Nano	纳诺
MF	2	Contra	孔特拉
MF	18	Ibagaza	伊巴加萨
MF	23	Rodrigo	洛迪高
FW	21	Nikolaidis	尼科莱迪斯
FW	9	F.Torres	F.托雷斯
FW	20	Paunovic	帕鲁维奇
FW	11	J.Moreno	J.摩雷诺

皇家贝蒂斯 Betis

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	13	Contreras	孔特雷拉斯
GK	1	Prats	普拉茨
DF	4	Juanito	胡安尼托
DF	25	Lembo	伦博
DF	2	Luis Fernandez	L.费南迪斯
DF	7	Varela	巴雷拉
DF	5	Rivas	利华斯
DF	12	Belenguer	贝伦格尔
DF	27	Melli	美纳
DF	18	Tais	泰斯
DF	3	Mingo	明戈
MF	8	Arzu	阿尔祖
MF	20	Assuncao	阿松桑
MF	17	Joaquin	华金
MF	9	E.Fernandez	E.费尔南多
MF	15	A.Ito	A.伊托
MF	23	Benjamin	本杰明
MF	10	Canas	卡尼亚斯
MF	14	Capi	卡皮
FW	11	Denilson	德尼尔森
FW	19	Tote	托特
FW	22	Palermo	帕勒莫
FW	6	D.Dani	D.丹尼
FW	28	F.Maldonado	F.马尔多拉多
FW	16	Ismael	伊斯姆

塞尔塔 Celta

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	13	Pinto	平托
GK	1	Cavallero	卡巴莱罗
DF	4	Caceres	卡塞雷斯
DF	3	Silvinho	西尔文尼奥
DF	2	Velasco	贝拉斯科
DF	23	G.Sergio	G.塞尔吉奥
DF	17	S.Mendez	S.门德斯
DF	15	P.Contreras	P.孔特雷拉斯
DF	14	Juanfran	胡安弗兰
DF	12	Manolo	马诺洛
MF	6	Berizzo	贝里索
MF	16	Ignacio	伊格纳西奥
MF	22	Luccin	卢辛
MF	10	Mostovoi	莫斯托沃伊
MF	11	G.Lopez	G.洛佩斯
MF	19	Edu	埃杜
MF	5	Giovanella	吉奥瓦尼拉
MF	7	Vagner	瓦格纳
MF	8	Angel Lopez	安赫尔.洛佩斯
MF	20	Jesuli	赫苏利
MF	21	Jandro	汉德罗
MF	28	Oubina	欧比纳
FW	9	Milosevic	米洛舍维奇
FW	24	Catanha	卡塔尼亚

拉科鲁尼亚 Deportivo

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Molina	莫利纳
GK	13	Munua	穆努阿
GK	25	Songo'o	松戈奥
DF	4	Naybet	奈贝特
DF	5	Cesar Martin	塞萨尔
DF	3	Romero	罗梅罗
DF	2	Manuel Pablo	帕布洛
DF	14	Andrade	安德拉德
DF	12	Scaloni	斯卡洛尼
DF	24	Hector	埃克托
DF	15	Capdevila	卡普德维拉
DF	20	Pablo Amo	帕布洛.阿莫
MF	6	Mauro Silva	毛罗.席尔瓦
MF	8	Sergio Gonzalez	塞尔吉奥
MF	10	Fran	弗兰
MF	18	Victor	维克托
MF	21	Valeron	贝莱隆
MF	22	Jaime	海梅
MF	23	Duscher	杜舍尔
MF	11	Amavisca	阿马维斯卡
MF	17	Munitis	穆尼蒂斯
MF	16	Djalminha	德贾明哈
FW	9	Tristan	特里斯坦
FW	19	Luque	卢克
FW	7	Pandiani	潘迪亚尼

巴塞罗那 Barcelona

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	25	Valdes	瓦尔德斯
GK	1	Rustu	鲁斯图
GK	28	Jorquera	霍尔克拉
DF	5	Puyol	普约尔
DF	12	Van Bronckhorst	范.布隆克霍斯特
DF	2	Reiziger	雷齐格
DF	3	P.Andersson	P.安德森
DF	27	Oscar Lopez	奥斯卡.洛佩斯
DF	4	Marquez	马奎斯
DF	35	F.Navaro	纳瓦罗
DF	33	Rodriguez	洛迪古斯
MF	8	Cocu	哈维
MF	23	Motta	莫塔
MF	14	Gerard	赫拉德
MF	22	Luis Garcia	路易斯.加西亚
MF	20	Quaresma	夸莱斯马
MF	6	Xavi	哈维
MF	24	Iniesta	伊涅斯塔
MF	21	Enrique	恩里克
MF	18	Gabri	加比
FW	10	Ronaldinho	罗纳尔迪尼奥
FW	7	Saviola	萨维奥拉
FW	23	Sergio Garcia	沙尔吉奥.加西亚
FW	9	Kluivert	克鲁伊维特
FW	11	Overmars	奥维马斯

皇家马德里 Real Madrid

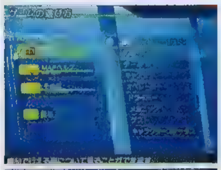
位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Casillas	卡斯纳斯
GK	25	Cesar	塞萨尔
GK	13	Carlos Sanchez	C.桑切斯
DF	22	Pavon	帕文
DF	3	Roberto Carlos	罗伯特.卡洛斯
DF	2	Salgado	萨尔加多
DF	4	Ruben	鲁本
DF	26	Borja	波亚
DF	15	Rual Bravo	劳尔.布拉沃
DF	17	Minambres	米纳伯尔斯
MF	6	Helguera	埃尔格拉
MF	19	Cambiasso	坎比亚索
MF	23	Beckham	贝克汉姆
MF	5	Zidane	齐达内
MF	10	Figo	菲戈
MF	21	Solari	索拉里
MF	27	Nunez	鲁尼兹
MF	14	Guti	古蒂
FW	7	Raul	劳尔
FW	9	Ronaldo	罗纳尔多
FW	11	Portillo	波尔蒂略

皇家社会 Real Sociedad

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	25	Westerveld	韦斯特维德
GK	1	Alberto	阿尔贝托
DF	6	Schurrer	舒雷尔
DF	7	Jauregui	豪雷吉
DF	3	Aranzabal	阿兰萨巴尔
DF	14	Aitor Rekarte	雷卡特
DF	2	Kvarme	卡瓦姆
DF	23	Boris	博里斯
DF	5	Gurrutxaga	古鲁查加
DF	22	Potillon	波蒂永
MF	11	Aranburu	阿兰布鲁
MF	4	Xabi Alonso	阿隆索
MF	10	De Pedro	德.佩德罗
MF	8	Karpin	卡尔平
MF	18	Alkiza	阿尔基萨
MF	17	Gabilondo	加比隆多
MF	16	M.Alonso	M.阿隆索
MF	20	Barkero	巴克罗
FW	9	Kovacevic	科瓦切维奇
FW	15	Nihat	尼哈特
FW	18	De Paula	德.保拉
FW	19	李天秀	李: り天: て秀: し

自PS上推出的《G GEN F》后，一改游戏作风在PS2上登场的《G GEN》系列，最新作终于在日前推出。《SD GUNDAM G-GENERATION SEED》，除了系列以往可让玩家自由编制部队、开发机体的“GENERATION MODE”以外，还新增了一个以故事为重点，让玩家可以重温最新的“《机动战士GUNDAM》系列”作品《SEED》专用的“SEED MODE”。

新增系统介绍



与前作最大的分别，就莫过于游戏中随时准备让玩家查看的系统介绍，以及新追加的简易编成模式。在游戏开始后，不论选择“NEW GAME”还是“LOAD/CONTINUE”，之后都会出现选择游戏版图的画面。在最初开始时，可供玩家选择的，就只有两个版图，分别是“SEED MODE”的第一话，与“GENERATION MODE”的第一话。而不论选择哪一方，在介绍完该话的剧情后，也同样会出现编制部队的画面。这时玩家就可以看到一个“TUTORIAL”的选项，当中收录了游戏中的所有操作说明。

除了详尽的操作说明以外，对初心玩家最大帮助的，就是首次加入的“简易编成模式”了。在当玩家选择“GENERATION MODE”开始游戏时，就会出现让玩家可以选择转换编成模式的选择。游戏的初期就设定为“简易编成模式”，程式会自动替玩家运用手上的机体与人物进行部队编成，适合不太熟悉部队编制，以及对此觉得麻烦的玩家。而习惯系列系统的玩家，当然可以选择自行进行机体编制。

部队编成

与系列以往的作品同样《SD GUNDAM G-GENERATION SEED》当中，同样以战舰为单位进行部队编成。除了每部出击的机体需要一名机师以外，母舰上除了舰长(CAPTAIN)以外，还有OPERATOR、DRIVER、MECHANIC和GUEST。

CAPTAIN人选必须注重的就是角色的“指挥”，除此以外，也需要角色的“射击”能力。前者关系着整个部队的GROUP LV，以及机体的回避率；而后者则关系着战舰的回避率。

OPERATOR所要求的能力是“通信”，主要影响母舰的GROUP LV和速度。关系着援护射击的攻击回数，以及母舰的回收范围，另外对母舰的命中率也有着一定的影响。

DRIVER的必要能力是“操舵”，与OPERATOR同样，影响着母舰的GROUP LV和速度。除了OPERATOR所发挥的功用以外，还会增加母舰的回避能力，若DRIVER的能力达到一定的水平，还会增加机体的机动力。

MECHANIC所需的能力是“整备”，主要关系着母舰中机体的HP与EN回复值。除此以外，对于母舰的GROUP LV也有着一定的影响。

GUEST的作用与MECHANIC类似，不过回复的目标就不是机体，而是驾驶员。当驾驶员的SA低于战斗初期的基本值时，只要返回母舰，就会自动回复。而SA的回复量，就看母舰的GUEST的魅力值了。

角色能力

本作的角色能力，与前作相比也出现了不少的变更。最值得注意的，就是角色的LV以及使出必杀技所消耗的SA了。直到前作《NEO》为止，角色的最高LV都只是30，本作则大幅提升至LV99。除此以外，以往随着角色的不同性格，而分为“强气”、“弱气”、“普通”等不同状态的MP，在本作中也转变为使用必杀技转用的SA。每次使用必杀技，就会消耗100SA，而最高的SA储存量则只有300。

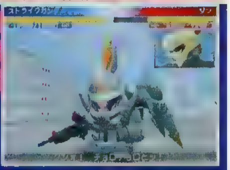
完成战斗的报酬

除了在战斗中捕获的机体，以及完成战斗目的的指定赏金以外，在玩家选择地图时，还会出现6个不同的符号。当它们亮起时，就表示完成该幅版图就可得到新的元素。当中包括了系统的新功能、机体能力上升、获得新战舰、增加新版图、增加新影片，以及机体开发表等其他游戏元素。

STAGE攻略

SEED SITUATION　PHASE 01　その名はガンダム

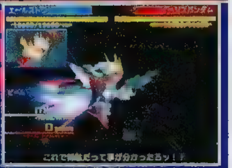
胜利条件	[illegible]
战败条件	[illegible]
报酬	[illegible]



游戏开始的第一话，登场机体就只有我方的STRIKE GUNDAM和一部敌机JINN。虽然玩家的STRIKE就只有近距离一格射程的武器，但是由于STRIKE有特殊能力“フェイズシフト装甲”，3000点DAMAGE以下的攻击也会因此而变得无效化，JINN的攻击对STRIKE根本不能造成任何损伤。玩家可以安心进行战斗。

SEED SITUATION　PHASE 02　サイレントラン

胜利条件	[illegible]
战败条件	[illegible]
报酬	[illegible]

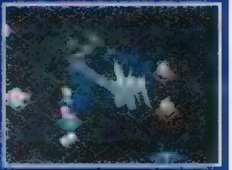


第二话中，讲述Acrhangel在逃走时遇上敌军的追击，而敌军当中，更出现刚被夺去的四部高达，我方的机体，与前一话差别不大，只是多了一部メビウス（ゼロ）。幸好作战的目的，只是将敌军的其中一艘母舰击破。在战斗开始后，建议玩家可以马上北上，因为即使在这一话中提升了角色的等级，在“SITUATION MODE”中，对下一话也不会产生任何影响。要想成功完成这一话，大可在战斗开始后，一直往北推进，将目标母舰击沉。敌机方面，将会分成两组行动，其一就是由Aegis与Duel的一组，他们会以Strike为目标，作主动攻击。另一方的Blitz与Buster则会以Acrhangel为目标。善用这两点，就可以引开他们的注意。而完成这一话的同时，也可以使用“复数射击”的新功能。

●BANDAI ●已发售● SLG ● 1人玩● DVD-ROM
●记忆容量●港币385元●http://www.bandai.co.jp/
SD GUNDAM G-GENERATION SEED
Text:文剑 Design:SL

SEED SITUATION PHASE 03 消[illegible]光

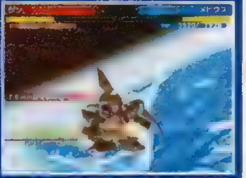
胜利条件	敌军全灭
战败条件	STRIKE GUNDAM 或 ACRHANGEL 被击破
报酬	1500



第三话可算是比较麻烦的一话，在游戏开始时，已经出现了"敌军全灭"的胜利条件。然而，玩家必须先后两次将敌军全灭，才会出现最后一批敌军，而当中还包括了AEGIS的影子。我方的机体与前一话差别不大，也只有STRIKE和メビウス（ゼロ）。敌军的数目的多达总数12部，虽然实力较强的，就只有AEGIS一部。不过在EN的消耗方面，则比前一战为严苛，必须在适当时间进行EN补给。至于补给的方式，建议利用舰艇进行"回收"，而不是由机体自身回航到母舰。因为这样就可以省回一次机体的行动，在作战方面能够发挥较迅速的行动。由于本次的回复道具不多的关系，母舰应尽量避免战斗。

SEED SITUATION PHASE 04 宇宙に降る星

胜利条件	第7回合完结时，STRIKE和ARCHANGEL健在或敌军全灭
战败条件	STRIKE 或 ARCHANGEL 被击破
报酬	2000



讲述终于与地球军合流的ACRHANGEL，下一个目的地就是地面的阿拉斯加基地。当然敌军不会让玩家轻易达成目的，作战的目标是保护ARCHANGEL，直至降落地面EVENT发生，为时总共7回合。在开始战斗后，就会马上发生友军SA上升的EVENT，敌军主力的四部GUNDAM，由于拥有PHASE SHIFT装甲的关系，只有BEAM或特殊系的攻击才能对它们造成伤害，尽可能活用开始的SA已经到达100以上的机体，迎击四部GUNDAM。一般而言，只凭这些小型的战机，应该就可以将其中两部高达击坠。到了第三回合完结，STRIKE和メビウス（ゼロ）就会出击，只要不让敌军回收回复HP的道具，应该可以轻易将它们击退。

SEED SITUATION PHASE 05 砂尘の果て

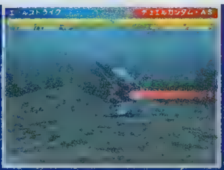
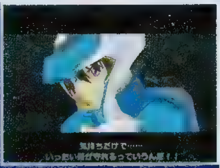
胜利条件	击破ラゴウ
战败条件	STRIKE 或 ARCHANGEL 被击破
报酬	2000

降落到敌地非洲的ARCHANGEL，被敌方的地上部队"沙漠之虎"袭击。此战不但敌机数量颇多，而且由于地形的关系，令STRIKE和ARCHANGEL的移动力也受到大幅影响。虽然我方转换了新机体和增加了一名作战成员，不过在战力上的差距依然相当大。幸好作战的目标只是将敌方的队长机击倒。在战斗开始后，先消灭南方登场的小部队，然后再向西面的建筑物进发，在作战开始后，STRIKE的SA已经足够使出必杀技，玩家可以以此给予敌方的首领重击。

SEED SITUATION PHASE 06 闪光の刻

胜利条件	敌军全灭
战败条件	STRIKE 或 ARCHANGEL 被击破
报酬	2000

再次与AEGIS的一战，敌军的部队虽然只有三部GUNDAM，但我方的形势也不见有多好。虽然机体数量与前一话同样，然而HP的差距实在太远，要保住两部战机无事生还，实在有着相当的难度。加上新加入的驾驶员战斗能力平凡，被命中的机会远较击中敌人的机会为高。真正可称得上战力的，其实就只有STRIKE一机。要战胜敌军就只有利用SA，特定角色间发生战斗，就会发生SA上升的事件，借此尽量使出必杀技将敌方击倒吧。但紧记一点，敌军使出必杀技时，要马上作出回避，由于军力差距的关系，若被连续再次必杀技击倒，STRIKE就会马上消失。

SEED SITUATION PHASE 07 舞い降りる剣

胜利条件	限时8回合完结前，ARCHANGEL到达安全地点（地图南端两行）
战败条件	ARCHANGEL被击破／限时8回合完结时，ARCHANGEL未能到达安全地点（地图南端两行）
报酬	[illegible]000

再一次遇上战力差距甚大的一战，由于前一战的剧情关系，STRIKE将会不能出战，我军的部队中就只是战斗机部队，应付敌军数目高达一倍以上的敌军，要战胜实在是难有胜算。幸好作战目的是让ARCHANGEL到达地图的南端。在选择移动后，就可以看见地图南端的位置出现光点，那里就是"安全地点"了。由于战力不足，在作战时，主要以利用战机的阻止敌军行动为主要目的。限时只有8回合，ARCHANGEL的移动力只能移动3格，而距离目的地点就有多达21格的距离，也就是说只能允许一个回合不作移动。若有敌机阻在面前，就要尽快将它们击倒了。经过4个回合，FREEDOM就会出现，运用他的"复射"能力，将敌机数量减少，同时向安全位置进发，以必杀技将阻路的敌军尽快消灭吧。

SEED SITUATION PHASE 08 决意の砲火

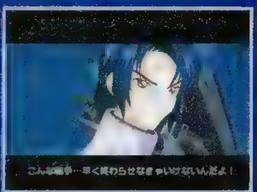
胜利条件	敌军全灭
战败条件	FREEDOM 或 ARCHANGEL 被击破
报酬	[illegible]000

虽然与前一战同样，也是战力差达一倍的战斗，不过我方的战力也得到大幅增强。除了前一话加入的FREEDOM，还有新加入成为战力的JUSTICE、BUSTER、STRIKE，以及两队M1队。不过敌方的实力也不容忽视，三部新登场的GUNDAM，攻击力非比寻常，可能的情况下，赶快使用必杀技将它们收拾为上。由于STRIKE与BUSTER在机体性能方面较弱，尽可能也该避免与敌方的GUNDAM正面对决。至于其他的敌人，只要M1队活用地形和必杀技，应该也可将敌军的喽罗们收拾。

SEED SITUATION PHASE 09 暁の宇宙へ

胜利条件	敌军全灭
战败条件	FREEDOM 或 ARCHANGEL 被击破
报酬	[illegible]000

再次前往宇宙前一话，敌方的数目依然高达20以上，出战的机体也包括前一战的三部GUNDAM，我方的部队则只剩下FREEDOM、JUSTICE、BUSTER、STRIKE四部GUNDAM，以及3部M1，与前一话同样，敌军的GUNDAM，最好交由FREEDOM和JUSTICE应付，而其余5机，就以余下的喽罗为目标。由于M1队并无附属的母舰，因此回复方面，就只有依靠场地上的道具，应付敌兵时必须注意。另外，玩家也可以刻意使用ARCHANGEL赶往前线，利用反击给予敌方较大的伤害。



SEED SITUATION PHASE 10 ラクス出击

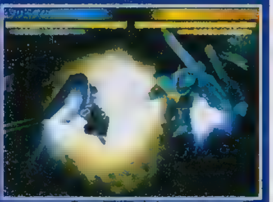
胜利条件 敌军全灭
战败条件 FREEDOM 或 ETERNAL 被击破
报酬 2000

虽然敌方机数大幅减少，不过同时我方的机体也减少至只有FREEDOM一机，母舰ETERNAL虽然也有一定的攻击力，不过在没有机体援护的情况下，防御力实在令人担心。幸好版图上的回复道具不少，玩家可以借此保命。另外，由于FREEDOM没有所属母舰的关系，EN会长期保持在70多点的水平，不用担心需要回舰进行补给。只有HP方面，因为不能回到舰上维修的关系，回复也只有依赖版图上的回复道具。活用"复射"的技能，就可以加快消灭敌军的速度。不过需要注意"复射"需要在相同的攻击距离范围才能使用，也就是说同时只能攻击"远"距离的机体或"中"距离的机体，但不能同时攻击"远"和"中"距离的两部敌机。

SEED SITUATION PHASE 11 立ちはだかるもの

胜利条件 击破 DOMINION
战败条件 FREEDOM 或 ARCHANGEL 被击破
报酬 2500

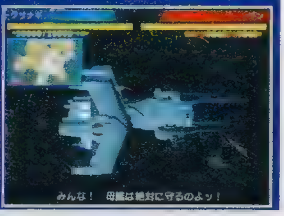
与DOMINION的首次接触，可说是自第一话以来敌我双方实力最平均的一战。敌军数量为10，而我军的数量也达7部，在游戏初期开始时，其中三部敌机躲在母舰之中，虽说目标是破坏敌方的母舰，然而实际上因为敌方机体布阵的关系，在击破敌方母舰前，不先将敌军清理就会难以前进。最佳的办法，就是以母舰与敌军对抗，在全部机体放出舰外后，就可以利用"援护防御"的效果，大幅减少母舰所受的损害，在受到攻击同时，进行反击，凭借母舰的强大攻击力，快速削弱敌军的HP。敌方的三部GUNDAM，当然必须由FREEDOM和JUSTICE来应付，当母舰HP不足时，就要尽快赶去回收回复道具了。必须紧记敌方的母舰不受实弹的伤害，必须使用BEAM系或特殊系兵器作攻击。



SEED SITUATION PHASE 12 たましいの场所

胜利条件 击破 VESARIUSU
战败条件 我方任何母舰被击破
报酬 2500

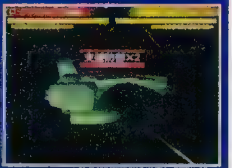
此次作战的目的是将红军的母舰ヴェサリウス击破。在前后两面受到夹攻的情况下，玩家必须尽快向前推进，而在地图右侧登场的两部GUNDAM，也该尽快赶回与主队合流。北面的敌军数目相当多，然而我方的部队真正称得上可以作战的机体，其实可算只有三部GUNDAM，至于三部M1，就只能用作牵制敌方的行动，以及保护草薙号，除了两部敌军中有名机师驾驶的MS外，还要注意目标母舰内藏有6部MS还未放出，接近前必须先将这些障碍消除。为了确保安全，在敌方行动时，最好能够全力回避，留待我方行动时才作出反击。



SEED SITUATION PHASE 13 悪梦は再び

胜利条件 6回合内击破所有メビウス
战败条件 6回合内未能击破所有メビウス／我军全灭
报酬 2500

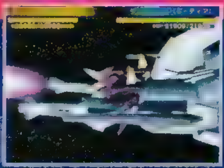
作战目的是限时内将黄军的所有メビウス击破，然而在战斗开始的同时，也会出现红军的敌人，虽然红军也会主动攻击黄军，不过在我方接近的同时，也会被红军袭击，玩家应该尽量避免与红军进行战斗，在开战后，马上向地图的中间位置进发，有一件事各位必须紧记的，就是部分目标在战斗开始初期是藏在战舰之内的，不过在红军或我军接近黄军的战舰时，舰内的部队才会出现，玩家可以在舰内部队出现前，尽快将战舰消灭，一次消灭敌军，又或是等待敌军的部队出现后，才慢慢将它们打破。由于这一话十分重视时间，因此玩家必须使用"复射"的功能，将敌军的部队以较高的速度消灭。

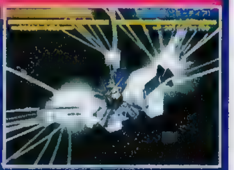


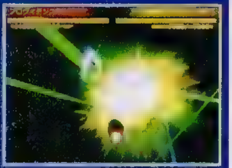
SEED SITUATION PHASE 14 终末の光

胜利条件 黄军全灭
战败条件 ARCHANGEL 被击破
报酬 2500

与前一话大致上目的相同，不过作战目的就稍微改变，成为将黄军完全消灭。除了前线的三部GUNDAM以外，最麻烦的，相信就可以说是敌方的母舰，因为他们全部都拥有"PHASE SHIFT装甲"的特殊能力，一般而言，只有BEAM或特殊系兵器才能发挥出较大的作用，加上他们的攻击力也并不弱，尽可能使用逐一击破的战略应战。其实敌方主力的STRIKE DAGGER，只要HP降至2000左右，就可以有较高的捕获率，以四部GUNDAM先削弱他们的HP，然后再以三部M1，将HP2000左右的敌机补获，这样不单可以在避免受到反击的同时减少敌机，而且还可以回收它们，增加我军的资金。



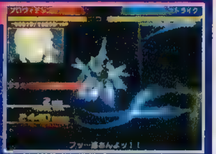




SEED SITUATION PHASE 15 终わらない明日へ

胜利条件 击破プロヴィデンスガンダム
战败条件 FREEDOM 或 ETERNAL 被击破
报酬 2500

SEED MODE的最后一战，玩家的目的是将敌方的首领机体プロヴィデンスガンダム击破。由于プロヴィデンスガンダム藏在敌军的大后方，换言之，要将它击破就等于要将敌军大部分战力消灭。由于剧情的关系FREEDOM将会失去部分，因此战力也会大幅下降，幸好在与プロヴィデンスガンダム的战斗中，会因为剧情的关系，大幅增加角色的SA。只要以FREEDOM接近プロヴィデンスガンダム后，就可以使用不断使用必杀技进行攻击。如能成功连续使出三次必杀技也命中プロヴィデンスガンダム的话，就可以将他解决。不过事前的问题是将面前的敌机喽罗解决。在可能的情况下，也只有利用FREEDOM进行"复射"，增加击破敌机的速度。在对プロヴィデンスガンダム一战时，若FREEDOM的HP降到一定程度，就要利用母舰进行回收，以加快回复的速度。



●ARUZE●2004年2月19日发售●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量58KB
●6800日元●http://www.shadowhearts.net/●8M记忆卡 ,DUAL SHOCK 2

© 2003 ARUZE CORP.All Rights Reserved. © 2003 Nautilus

《影之心》是一款笔者非常喜欢的RPG游戏，其独特的世界观及游戏系统，散发着极大的魅力。如今系列的最新一作推出，除保留原有优点之外，还加入了大量新要素，RPG迷又怎能错过呢？现在如已往一样，攻略之前先从系统部分的介绍开始。

操作方法

○键	指令决定
X键	取消、在地图画面中打开更大的地图、配合十字键变成快速移动
△键	MENU画面表示、详细资料表示
□键	在LIBRARY画面及PERSONAL画面上表示出人物的动作、战斗队伍名称变更
R1键	使用COMBO KEY
R2键	使用COMBO KEY
L1键	使用COMBO KEY、副地图上选择战斗队伍
L2键	使用COMBO KEY、副地图上选择战斗队伍
右控杆	在LIBRARY画面及PERSONAL画面上转动人物的方向
左控杆	角色移动、游标移动
十字键	角色移动、游标移动
START键	开始游戏、跳过MOVIE、队名决定
SELECT键	小地图表示或消去、字幕表示的ON或OFF

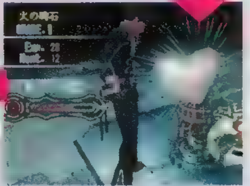
进化的FUSION MONSTER系统

"FUSION"是主人公胡诺的固有技，借此能够变身成魔物，运用其力量发动强力的攻击。至于获得FUSION MONSTER的方法，除了跟前作一样在隐藏于主人公内心的暗之世界"GRAVE YARD"中取得之外，本作只要把"SOUL ENERGY"注入"祭坛"后同样可以得到。以下为大家介绍入手方法及GRADE Ⅰ～Ⅱ的FUSION MONSTER。

获取FUSION MONSTER时必要的SOUL ENERGY，可以在战斗中收集得到。

可以在世界地图或SAVE POINT上进入GRAVE YARD。

当累积一定量的SOUL ENERGY，便成功获得FUSION MONSTER。


地图上会发现各种属性的门，里面设置着小型的祭坛，胡诺可以将SOUL ENERGY注入其中。

MONSTER强化

前作中MONSTER的能力已被固定，而本作则可以个别提升它们的LEVEL，方法其实非常简单，只要注入SOUL ENERGY便可。当注入一定量的SOUL ENERGY在MONSTER身上，其各种状态值也会上升，同时还有机会学懂新的特技。以SOUL ENERGY获取新MONSTER，还是用来提升它们的LEVEL，玩家需要好好考虑一下。

审判之轮 JUDGEMENTRING

JUDGEMENTRING是本作最为特别的一种系统，无论在战斗或事件中都会使用到。由于其重要性非常高，因此现在再次为各位玩家说明一下。首先，当"审判之轮"出现之后，从中心点伸展出的棒会沿着圆形转动，当它处于颜色范围时按○键，就可以发动基本动作。根据"轮"的种类，颜色范围及效果会有差异，假如未能准确在颜色范围内按○键，动作便无法实行指令。以攻击行动为例，在黄色范围内按○键，基本的攻击动作便会产生，如果在狭窄的红色范围内按○键，攻击的威力便会增加。

战斗时如果无法掌握审判之轮的操作，相信难以取得胜利。

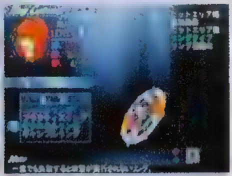
使用魔法或道具时，虽然颜色改变了，不过原理是一样的。

RING CUSTOM

"RING CUSTOM"是用来设定"审判之轮"的一种系统，设定项目方面较前作更丰富。对于无法掌握"棒"的停留位置的"初心者"，凭借这个系统能够简单地使出攻击。相反，假如将"轮"的难度提高，引发出来的攻击力便会增加，玩家可以根据自己的喜好来进行调整。

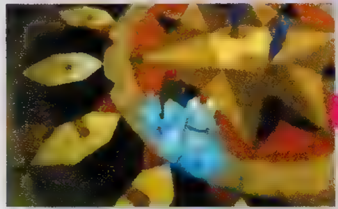
装备上被称为"攻击回数增加"的道具，能够最多增加两次攻击。

使用范围扩张的道具，让玩家可以自由增减颜色范围的幅度。


"轮"的种类中预设了多种不同难度供选择。

COMBINATION

本作的新要素之一，就是最多4人参与进行，集中向一名敌人发动的"连携攻击"。附图所见是发动这种攻击模式的具体步骤。


使用"连携"指令的成员1走近另一成员2，过程需要消耗一个回合。

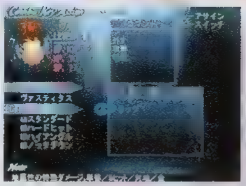
成员2如常地发动普通的攻击。

依照COMBO RING的图案输入指令，成员1便会紧接着成员2发动攻击。

成员2完成攻击行动后，画面出现COMBO RING。

SHORTCUT

连携攻击的流程基本包括“选择攻击方法”→“审判之轮输入”→“COMBO RING输入”→“返回最初状态”。假如使用被称为“SHORTCUT”的系统，就可以省略“选择攻击方法”的环节，有效地提高战斗的进度。



每位角色身上都可设定SHORTCUT不过记住要把KEY SWITCH启动。

纹章魔法 & 所罗门王之键

本作只要在角色身上装备“纹章”，便可以使出各种各样的魔法。除了主人公胡诺之外，其他角色均可装备“纹章”，在被称为“DPC”的数值范围以内，最多能够装备8个。再者，“纹章”与“纹章”之间存在特定的系统，把相同系统的“纹章”正确地放上“古地图”，可使用的魔法种类也随之而增加，这种系统被称之为“所罗门之键”。

考虑每个角色本身的速度及MP量等要素，装备上适合的纹章魔法。

收集全部相同系统的纹章，正确地放置在古地图上，能够增加魔法的数目。

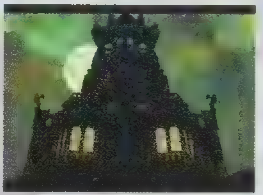
前作的特典

如果将记载了前作《SHADOW HEARTS》或《SHADOW HEARTS The Best》记录的记忆卡插在PS2上，然后在新作中选择进行“NEW GAME”，这样，原本在巴黎入手的道具“ビルダーカード”，从最初已获得一枚，如果两款游戏的记录都放上，就会获得二枚。其次，在游戏后半部分将会发生拿取“秘密のドレス”的事件。

1915年，第一次世界大战开始的后半年。向法国进攻的德国帝国军，正准备镇压据说有魔物出没的法国北部小村庄“东尼(ドンレミ)”。被派遣到“东尼村”的帝国陆军少尉“嘉玲·坚拿治(カレン·ケーニッヒ)”，带领着小队突击村中一座古老教堂，可惜的是众人眼前出现了一只长出坚硬的黑色翅膀的“恶魔”。其后，除了嘉玲之外全部队员都被“恶魔”击倒，意识模糊中的嘉玲隐约看见了“恶魔”转变为人类的姿态。

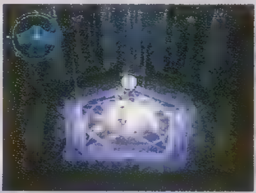
神秘的驱魔人

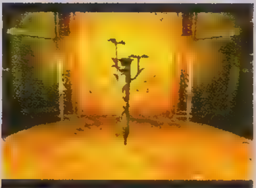
画面一转，帝国军少尉嘉玲刚刚向上司报告完有关“恶魔”袭击的事件。期间，嘉玲主动提出再次调查“东尼村”，最后终于获得上司的批准。不久，从梵蒂冈而来的尼古拉斯·干纳(ニコラス·コンラド)出现，他是一名擅于退治恶魔的“驱魔人”，本次前来是协助嘉玲对付“东尼村”中的“恶魔”。

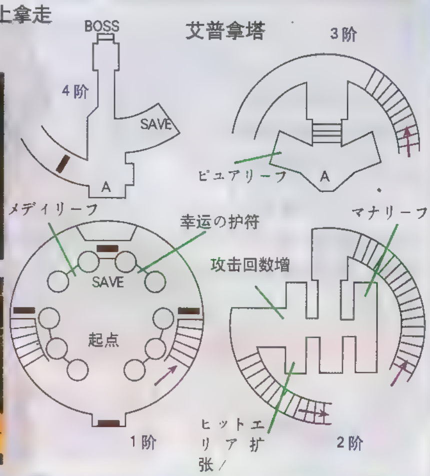


一星期后，嘉玲跟随尼古拉斯来到梵蒂冈，目的是拿取一件用来对付“东尼村恶魔”的重要物品，而该物品摆放在别名“赎罪之塔”的艾普拿塔(アポイナ)里面。艾普拿塔原本是监禁重犯的牢狱，所以目前四周都有怨灵和怪物出没。不一会儿，二人已抵达塔的“1阶”大堂，堂内有一个SAVE POINT，可以先行记录一下进程。从这里开始将有战斗发生，不过敌人的实力非常普通，大家可以逐步熟悉战斗系统的各个方面。

拿取“1阶”的道具物品后，沿着右边的楼梯而上，来到“2阶”的范围，尼古拉斯途中不断向嘉玲讲解有关此塔的资料。当二人来到通往“3阶”的楼梯前，忽然碰上名叫“RING之魂”的幽灵，从它口中听到一些关于JUDGEMENTRING的情报，接着还得到道具“攻击回数增加”。“3阶”的整体面积非常狭小，只要利用位置“A点”的魔法阵，就可以传送到最高的“4阶”。“4阶”内有一个SAVE POINT，它的出现意味着将有特别的事情发生，进入最后方的房间，当尼古拉斯准备拿取中央台座上的物品时，一只貌似蝙蝠的怪物突然出现。战斗中轻易把魔物消灭，尼古拉斯随即在台座上拿走了那个物品。





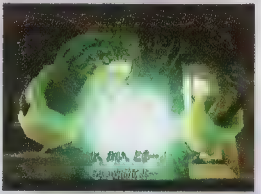


BOSS战

首次BOSS战的对手是“ゲーメイル”，HP值约有140，各方面的能力只属一般，只要两名成员各自发动普通攻击，基本上不难应付。反之，战斗期间必须注意嘉玲的SP值，相信大约在三个回合之后便耗尽，到时她会进入失控的暴走状态，因此最好提早利用道具“ヒュアリーフ”进行回复。顺带一提，尼古拉斯的白魔法“ブレス”能够给予敌人很大的伤害。

杀神之男登场

不久，尼古拉斯等人已抵达“东尼村”，嘉玲吩咐士兵们包围教堂，希望本次能够成功将“恶魔”消灭。从起点位置开始，嘉玲等人一直向着前方进发，很轻易便穿越“东尼森林”到达“东尼村”。在村入口位置站着一名士兵，与他谈话后能够令全体状态回复。继续在村内调查，发觉四处都不见村民的踪影，可能因为知道军队将会到来，所以早已全部逃跑了。



经过水井后差不多到达教堂，附近会发现一个SAVE POINT，先在此处进行记录。尼古拉斯和嘉玲走入教堂之内，“恶魔”随即在他们的面前出现，想不到尼古拉斯毫无惊讶的表现，还命令“恶魔”把“变身”解除。强光一闪，“恶魔”转变成人类男子的模样，接着尼古拉斯与男子交谈起来。从对话的内容中得知，原来杀死外出士兵的真凶是尼古拉斯。除此之外，尼古拉斯还吩咐手下捉走名叫“珍露(ジャンヌ)”的小女孩，目的是威胁懂得变为恶魔的男子。

听到二人的说话，嘉玲由于不认同尼古拉斯卑鄙的手法，于是出手帮助那名陌生的男子，虽然成功救出小女孩，然而却避不过尼古拉斯向她使出的致命一击，在这生死关头的一刻，男子飞身救出嘉玲，想不到自己胸口却被尼古拉斯的“物品”狠狠插中，从伤口处不断散出奇怪的光芒，男子随即发出痛苦惨叫声……

承上期，这次会带给玩家由第10话至第17话的攻略，完成第3章的故事，并列出生成迷宫的乱入STAGE内容一览。若你依照攻略内容在拉法路身上盗取了两把“神剑ヴィシュヌ”，再进入生成迷宫回收强力道具加以合成，爆机前的关卡应该对你没难度了。

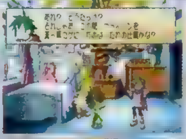
攻略第4回

第10～17话攻略、迷宫乱入STAGE一览！

●日本一 SOFTWARE ●预定1月22日发售 ●SRPG ●1人玩 ●CD-ROM
●记忆容量287KB ●6800日元(限定版8800日元) ●http://www.nippon1.co.jp/

PHANTOM BRAVE
Text 凤之使者 Design Kenne

【第10话 顽皮的巴迪（のたずら者のパティ）】



完成“砂谷岛”的工作后，玛洛妮回家看看巴迪，可没想到巴迪拿着好友简迪露（カスティル）送给玛洛妮的首饰，还把首饰变走了，对于巴迪顽皮的行为，玛洛妮感到很愤怒！过了一会儿，收到简迪露的信，她表示有点闷闷不乐，于是玛洛妮、艾殊连同巴迪去探望简迪露。简迪露见玛洛妮带了一位可爱的朋友（巴迪）前来，这时玛洛妮坦白地将遗失首饰的事告诉她，简迪露不但没有责怪玛洛妮，而且还将巴迪收留在了家中。

回岛查看邮件，接到从“猛火岛（火猛りの岛）”寄来的委托信，委托人叫高多洛（コールドロン）。两人前往猛火岛，发现委托人就是先前找岛主舒娜（シェンナ）时，有过一面之缘的巨汉，从高多洛口中得知岛上来了一位不速之客，该人物自称是稀少怪物权利会的，但却扰乱了岛上的生态，于是请玛洛妮抓走他。原来那位不速之客基拿利（キャナリー）正在捕捉稀有怪物，结果反被怪物袭击，玛洛妮立即展开救援行动。赶走基拿利之后，高多洛送出20000 BOL酬金，并且认同了玛洛妮的实力。

另一方面，简迪露开始想到用手语跟巴迪沟通。至于华鲁拿特（ウォルナット），因为上次找虹色之鸟的事，失去了所有的金钱。

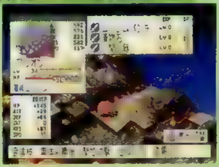
◆10-1 黑き炎

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：フェンリルLV28×2 LV30×3、ドラゴンLV34×1 LV35×1
注目道具：圣岩

猛火岛的敌人都是巨型怪物，普遍HP偏高。留意有1块圣岩发出PROTECTION，令所有敌人的经验值、金钱、MANA＋10%。

◆10-2 猛り狂う暴君

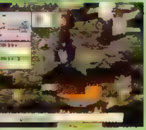
胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：リザードマンLV30×1 LV32×1、マンティコアLV30×1 LV32×1、ケルベロスLV30×1 LV32×1、ゴーレムLV34×1
注目道具：没有



有3只怪物向另外3只怪物分别发出经验值2倍、金钱2倍、MANA 2倍的PROTECTION，先击倒有PROTECTION效果的怪物，借此赚取更多经验值、金钱等。

◆10-3 死を奏でる丘

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マンティコアLV31×2、ケルベロスLV29×2、ゴーストLV30×2、ドラゴンLV35×1
注目道具：没有



敌人会互相发出经验值2倍、MANA 2倍等有益PROTECTION。敌人LV跳升至35，事先玩家要在生成的迷宫中好好锻练啊！

◆10-4 火の国

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ゴーストLV32×6、フェンリルLV36×1、シャムロックLV36×1、ドラゴンLV36×1
注目道具：パン

地图中央有1块毒岩向周围的道具发出防御力＋50%的PROTECTION，建议CONFINE上防御力＋50%的道具应战。这关初次出现面包（パン）道具，不妨回收。敌人也拥有增强能力的PROTECTION效果，对于有“HP回复”的敌人，应采取集中攻击，避免它回复HP。

【第11话 拯救乐园！（乐园を救え！）】

回到小岛，一位巴迪乘着木筒亲自前来找玛洛妮。从巴迪惊慌的样子上，看得出他正在求救，原来“绿之守人岛（绿の守人岛）”发生了特别事故。在绿之守人岛遇见巴布社的社长保达（ブータン），原来他没有打消兴建研究所的念头，现在雇佣了兽王拳团前来对付巨龙，却看穿了岛上根本没有巨龙。

玛洛妮为了保护巴迪族的家园，与兽王拳团打起来，最后打败了号称“豪腕之多拉布”的兽王拳团团长多拉布（ドラブ）。玛洛妮成功拯救了绿之守人岛，比得到报酬更有满足感。

另一方面，舒娜派出的虹色之鸟侦察到“治愈湖岛（いやしの湖岛）”再次有恶魔出现。

◆11-1 无邪气な欢迎

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ファイターLV30×4 LV35×1、改造屋LV35×1
第2次后敌人资料：フェンリルLV31×2 LV34×1、マンティコアLV31×3
注目道具：お宝

敌人包围着1个宝箱，宝箱向周围的道具放出禁止持物的PROTECTION，即是令CONFINE上道具的人不可带武器出战，一开始应该用玛洛妮破坏宝箱，消除了PROTECTION效果，再派出同伴作战。

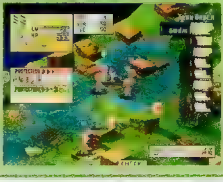
◆11-2 いたずら园

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ファイターLV31×8 LV35×1、改造屋LV35×1
第2次后敌人资料：ネコサーベルLV31×4、エリンギャーLV31×3、ビーストLV33×1、デスコーギーLV31×1、フェンリルLV32×1
注目道具：本

地图上部分道具拥有速度（スピード）＋50%的效果，应派角色CONFINE上那些道具。而3个一排的战士（ファイター），可以趁他们未走散之前，使用火炎斩、水龙破斩等范围攻击对付他们。

◆11-3 隐れんぼ回廊

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ファイターLV31×4 LV32×2 LV35×1、改造屋LV35×1、パティLV26×2
注目道具：没有

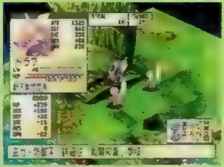


两只巴迪正被战士们袭击，巴迪向战士们发出经验值2倍的PROTECTION。解决所有杂兵后，集中火力对付LV35的战士和改造屋。

© 2003 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

◆11-4 绿の乐园

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ファイターLV32×6 LV35×1、改造屋LV32×2 LV35×1、兽王拳团团长ドラブLV40×1
第2次后敌人资料：デスコーギーLV36×2、マンティコアLV36×1、ベヒモスLV36×1、ギガビーストLV45×1
注目道具：没有



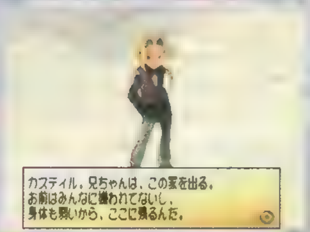
有1条骨（ホネ）向周围的道具发出攻击力+50%的效果，还有1粒种子（タネ）令周围的道具防御力+50%，CONFINE上这些道具对战斗很有帮助。注目的敌人是兽王拳团团长，他LV40、HP 1597、攻击力达到1325！需要派主力角色围攻他。

【第12话 简迪露的理由（カスティルのために）】

简迪露的父亲寄来邮件，原来简迪露正身处治愈湖岛上一座充满了怪物的古城内。同时，华鲁拿特也接到委托，任务是前往治愈湖岛的古城拯救一位少女，少女的名字叫简迪露。

玛洛妮等人在搜索途中遇见华鲁拿特，华鲁拿特心想玛洛妮又要抢走他的任务，双方交涉时突然出现怪物，于是三人合力对付怪物，但战斗后华鲁拿特受伤倒地，并得知华鲁拿特就是简迪露的哥哥。继续探索，终于找到简迪露和巴迪，消灭恶魔后，成功救出了简迪露。

舒娜从虹色之鸟那里得知玛洛妮救人的事，这时她找来了绰号“无限剑”的拉法路（ラファエル），究竟有何目的呢？第2章完



◆12-1 血涂られし古城

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV32×6、ケルベロスLV38×1、ベヒモスLV38×1
注目道具：没有

这关要特别小心骨龙（ケルベロス），它懂得强力的范围魔法。ベヒモスHP也很高，而且拥有HP回复技能，需要集中攻击它。

◆12-2 恶魔の断末魔

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV32×6 LV41×1、ケルベロスLV38×1、ベヒモスLV38×1
注目道具：柱

地图的两边角落各有1根柱子，柱子向周围的使い魔发出禁止进入绿色、蓝色范围的PROTECTION效果。只要派角色CONFINE上绿色、蓝色范围内的道具，便可对付两边的使い魔。

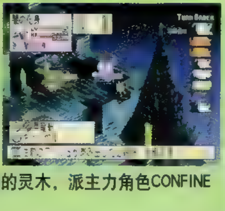
◆12-3 残忍なる宣告

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV33×5 LV41×2 LV44×1、ウォルナットLV30×1
第2次后敌人资料：使い魔LV33×5 LV41×2 LV44×1
注目道具：没有

华鲁拿特会以第3势力身份协助我军，而且地图上道具的PROTECTION效果令敌人增加经验值并减弱攻击力、防御力，应该没有难度。

◆12-4 悲剧の舞台

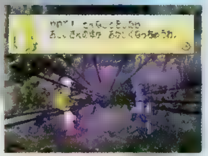
胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV35×4 LV38×4 LV40×2、ケルベロスLV36×1、暗の化身LV45×1
第2次后敌人资料：使い魔LV35×4 LV38×4 LV40×2、ケルベロスLV36×1、ギガビーストLV45×1
注目道具：ホネ、灵木



敌人配置类似4-4的情况，只不过现在增加了敌人数目，暗の化身变成LV45而已。同样，地图中央有1棵拥有HP回复10%、攻击力+40%、防御力+40%、速度+20%效果的灵木，派主力角色CONFINE上灵木对付暗の化身。

【第13话 堕落之圣剑（堕ちた圣剑）】

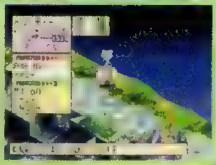
护送简迪露回家后，简迪露的父亲想送出酬金时，玛洛妮拒绝接受任何酬金，因为简迪露是她的好朋友。进入简迪露的房间，看见她已经懂得用手语与巴迪沟通，她叫巴迪将首饰变回来，原来巴迪习惯将一些重要物件收藏在他自己都不清楚的“别的空间”。巴迪再将委托人（狐狸）的相片变回来，经玛洛妮将相片交给委托人，获得报酬，简迪露成功与巴迪沟通赚取报酬，大家都感到高兴。



从第3章“撒非亚之影（サルファーの影）”开始，玛洛妮接受委托前往“风游岛（风游び ヶ島）”消灭怪物，而岛上的居民都喊着30年前的恶梦来了，可怕的撒非亚将再度降临。两人在战斗途中遇到大剑士薛布兰特（スプラウト），他利用强大的黑暗力量消灭了怪物，但玛洛妮不想老伯再使用黑暗力量，薛布兰特却因为30年前，撒非亚杀了他的妻子、儿子、媳妇和年幼的孙女，内心充满了无限怨恨，现在只懂得“复仇”。

◆13-1 风精の歌声

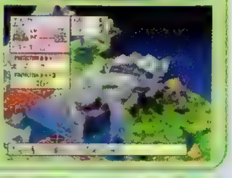
胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ラーウルフLV60×2、リザードマンLV60×1
注目道具：没有



只有3只敌人，而且他们都附着弱体化60%、MANA 2倍、金钱2倍的效果，一开始立即派主力角色迎战，快速消灭他们过关。

◆13-2 咒われし大釜

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV45×9 LV46×2 LV47×1、ブロブLV60×1
注目道具：没有



开始地点附近有1只ブロブ发出禁止进入红色范围的PROTECTION，铲除它就可以通过红色范围，对付余下的敌人。

【第14话 灼热之战（灼热の战い）】

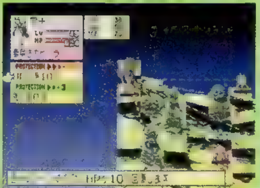
收到“干旱岛（干からび岛）”寄来的紧急邮件，最近时常有紧急事故发生。抵达干旱岛，原来信件是由兽王拳团发出的，现在团长多拉布进入了沙漠，希望玛洛妮可以救出他以及他的团员来。岛如其名，这里的天气干旱得很，与风游岛刚刚相反。

另一方面，团长多拉布正与怪物激战，在干旱的天气下作战，他很快耗尽了体力，幸好被玛洛妮及时发现，最终成功救出团长及各团员。

现在华鲁拿特的伤已全愈得差不多了。高多洛来到幽灵岛探访，把“秘传书”送给玛洛妮，更形容玛洛妮是可以解决种种怪事的“谜之美少女”。这时，玛洛妮和艾殊望见一只虹色之鸟飞向废物岛的方向。

◆14-1 饥渴刑场

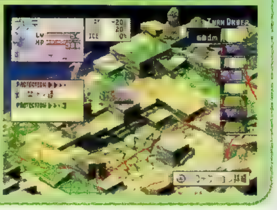
胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マンティコアLV48×3、フェンリルLV48×2、ヒーラーLV49×2、使い魔LV50×1
注目道具：没有



地图两角的治疗师向全部怪物放出HP回复10%的效果，由于治疗师身处后方，玩家难以首先击倒她们，因此应该集中攻击每一只怪物，令它们不能够回复HP。

◆14-2 沈まぬ太阳

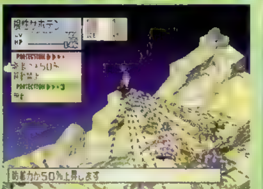
胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV48×5、マンティコアLV54×1、フェンリルLV54×1
注目道具：没有



マンティコア及フェンリル发出禁止进入绿色范围的PROTECTION，解决它们之后，便可通过绿色范围，消灭余下的使い魔。

◆14-3 无情なる大地

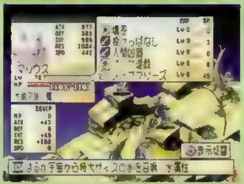
胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ゾンビLV48×4、フェンリルLV54×2 LV57×1
注目道具：サボテン



地图下方有1棵仙人掌（サボテン）向全体敌人发出经验值2倍的效果，留意另一端的仙人掌向道具发出的效果是防御力+50%及"禁止移动"，而仙人掌本身附有无敌效果。玩家应率先派速度快、回收率高的角色（邮件瓶）CONFINE上那棵无敌的仙人掌，然后控制玛洛妮逃走，待REMOVE回收仙人掌后，解除了禁止移动效果，便可派其他角色出击。由于前期只有玛洛妮在战斗，所以玛洛妮的LV不可以太低。

◆14-4 見舍てられた荒野

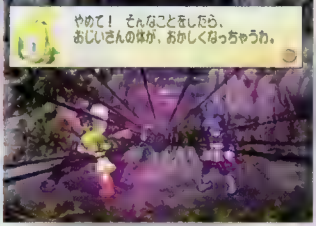
胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV50×4 LV55×3 LV70×1
注目道具：没有



基本上是一场正面冲突，没有特别的战术变化，但LV70的使い魔并不容易对付。玩家可以拾起高多洛，使用他的特殊能力"M・クロッカス"。

【第15话 舒娜的委托（シェンナの依赖）】

玛洛妮来到废物岛，询问舒娜有没有发现虹色之鸟，这时舒娜提出委托要求，请玛洛妮前去"冰之森林岛"拯救她的老朋友——莫鲁特伯爵卡玛尔（カーマイン），但舒娜吩咐要将委托人（她本人）的身份保守秘密，不可以透露半句。玛洛妮听到伯爵身陷险境，第一时间赶去救援。



抵达冰之森林岛，岛上突然刮起大风雪，玛洛妮加劲搜索，最后终于救出了卡玛尔伯爵。从伯爵口中得知，撒菲亚不断派出分身侵食IVOIRE世界，它的影子令世界天气反常，就现在情况看来，相信撒菲亚快要降世了。

当伯爵问及两人为何知道他在这里，玛洛妮差点说出了舒娜的名字，幸好艾殊及时提醒了她。但是，舒娜为什么要隐藏身份呢？邪神撒菲亚快要降世，勇者苏卡利特（スカーレット）究竟在那里呢？

◆15-1 绝望の始まり

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マーマンLV60×3、マンティコアLV60×2、使い魔LV65×1
注目道具：水晶

留意1只マーマン手持的水晶向全部敌人发出场外禁止、经验值+10%及MANA+20%的PROTECTION效果，若想将敌人投出场外，就需要先破坏这颗水晶。

◆15-2 饥えた香狼

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マーマンLV60×3、フェンリルLV60×1、マーメイドLV60×1、使い魔LV68×1
注目道具：没有

マーマン和マーメイド懂得威力强劲的范围魔法，应优先击倒他们，然后消灭余下的フェンリル和使い魔。

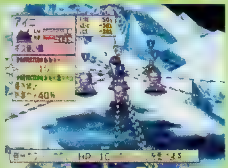
◆15-3 冰の魔槍

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マーマンLV60×6、マンティコアLV61×1、マーメイドLV65×1、使い魔LV62×1 LV65×1
注目道具：没有

地图上很多道具都附有"滑禁止"效果。另外，地图角落处的水晶向周围的敌人发出攻击力-50%、防御力2倍的效果，减低敌人的攻击力，实质上对我方有利，因此无需破坏水晶。

◆15-4 冻てつく影

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV67×7 LV68×1 LV70×1 LV80×1
第2次后敌人资料：使い魔LV67×7 LV68×1 LV70×1、マンティコアLV80×1
注目道具：没有



LV80的使い魔向四周的道具发出伤害10%的不良效果，它附有场外禁止、防御力+40%，应尽早解决它，消除每回合扣10%HP的效果，接下来再歼灭其他较低LV的使い魔。

【第16话 顽固的兄弟（意地っ张りの兄弟）】

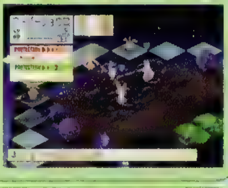
狐狸先生寄来委托信，请玛洛妮赶到"财富与自由之岛（富みと自由の岛）"。从狐狸先生那里得知巴布社出现了大量怪物，但他的哥哥，即是巴布社社长保达，说遗漏了重要东西在社长室，于是连忙跑进了巴布社大楼，他担心哥哥的安危，于是请玛洛妮展开救援。

众人一踏进大楼，艾殊就感觉到撒菲亚的邪气，果然大楼已被撒菲亚的影子占据。玛洛妮从长期留意艾殊对撒菲亚的态度上判断，艾殊父母的死与撒菲亚有关，而且艾殊对撒菲亚存有强烈的复仇心。经玛洛妮一番说教，艾殊决定抛开仇恨，纯粹为保护人类而战，否则他只会变成另一个薛布兰特。

在社长室找到保达，玛洛妮告诉他弟弟在大楼外等候着，但社长看来很讨厌他的弟弟，叫玛洛妮他们别多管闲事，这时突然出现怪物。消灭怪物后，玛洛妮带着社长离开，社长走的时候掉下了一张相片，艾殊看见后便拾起它。离开大楼，兄弟相见，社长仍摆出一副顽固的样子，对弟弟漠不关心，于是艾殊拿出他们两兄弟的合照，原来社长冒死冲上大楼，就是为了这张合照，这时社长也不再固执了。

◆16-1 バンブー社1F

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV60×4、ウサギリスLV62×2 LV64×1
注目道具：没有



右边有大量木箱供CONFINE，可将木箱投向敌人旁边，再进行CONFINE。这关的敌人明显较弱，没有什么难度。

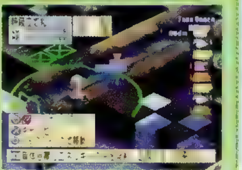
◆16-2 バンブー社8F

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ウサギリスLV60×2 LV64×1、使い魔LV60×3、ゴーストLV62×3
注目道具：蓄音机

中央的蓄音机令周围的敌人攻击力+30%、防御力-10%、经验值2倍，增加敌人攻击力对我方不利，建议先破坏蓄音机，再进行战斗。

◆16-3 バンブー社12F

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV60×2 LV62×2 LV63×1 LV64×1、ミミックLV60×2、シャドウLV65×1
注目道具：立て札



T字路口的路牌（立て札）令附近的道具防御力-40%，应及早将路牌破坏，移近路牌时，注意绿色范围内的敌人会施放范围魔法攻击。玩家无需进入绿色范围内对付敌人，使用远距离的技能即可，当然也可以把道具投进范围内，再进行CONFINE。

◆16-4 バンブー社19F

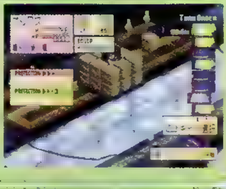
胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ミミックLV64×6、デスコーギーLV67×1
注目道具：没有

除了デスコーギー以外的敌人都附有弱化效果，首先扫除6只ミミック，再集中攻击デスコーギー便可轻松过关。

◆16-5 バンブー社24F

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV67×5 LV72×1
注目道具：没有

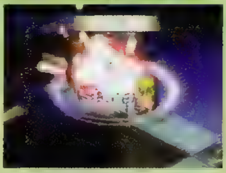
玛洛妮的初期位置没有道具CONFINE，应快速走近木箱堆，注意木箱堆内躲藏着1只LV72的使い魔。将同伴们CONFINE上木箱，再向5只LV67的使い魔反攻。



◆16-6 バンブー社社长室

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV65×6 LV66×2、デスコーギーLV70×2、ベヒモスLV82×1
注目道具：没有

这关的地图广阔，周围都配置了敌人，留意右边有大群使い魔困在绿色范围内，而左边的两只使い魔会不断将旁边的壶破坏，当他们破坏了发出禁止进入绿色范围PROTECTION的壶，右边的使い魔群便会蜂涌而出。ベヒモス的战斗力很强，我方角色需要有足够LV才能与之对抗。



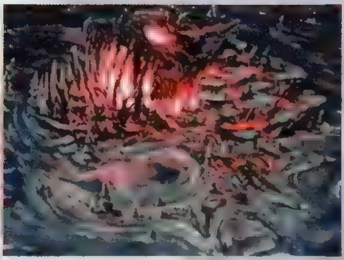
【第17话 唤醒巨影（よみがえる巨影）】

回到幽灵岛，收到一封委托信，但没有写上委托人名称，委托内容是前往魔岛拯救被困的人。抵达魔岛，虽然这里的景色没有改变，但艾殊感觉到一股邪气。两人深入魔岛探索，四周不断出现怪物，但却不见有任何人，最终在魔岛深处发现了华鲁拿特。

原来发信人就是华鲁拿特，引玛洛妮和艾殊来到魔岛，目的明显是为了铲除二人。双方一轮激战后，玛洛妮再次将华鲁拿特击败，愤怒的华鲁拿特使劲地叩击魔岛地面，突然整个魔岛好像变成了恶魔的空间。

此时大剑士薛布兰特出现，他看见与苏卡利特拥有同等力量的华鲁拿特，知道他的力量唤醒了撒菲亚，薛布兰特兴奋地狂笑，因为复仇的时刻来了。

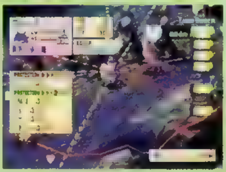
艾殊见情况危急，立即与玛洛妮离开，回程时发觉船不见了，必定是华鲁拿特做的好事。千钧一发之际，舒娜乘巨型油轮来到魔岛救走二人。第3章完



◆17-1 死へのためらい

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV65×1 LV66×1 LV67×1
注目道具：没有

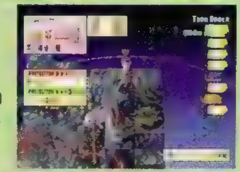
虽然地图上的道具都附有禁止持物的PROTECTION效果，不过敌方也只有3只使い魔，只要夺走使い魔手上的斧、剑和书，便可轻易解决他们。



◆17-2 振向かざる道

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV69×1 LV73×1、リザードマンLV64×1、ドラゴンLV64×1、ケルベロスLV69×1、ベヒモスLV69×1
注目道具：没有

使い魔的PROTECTION效果令周围的巨兽强化20%，应该先解决使い魔，再将リザードマン、ドラゴン、ケルベロス等巨兽逐一击破。



◆17-3 生死境界线

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV64×6 LV66×1 LV74×1、ゴーストLV67×1
注目道具：サカナ

LV74的使い魔附有攻击力+30%、防御力+20%的效果，但只要集中攻击，便不难应付。留意远处有1条附有无敌效果的鱼（サカナ），但玩家部队的LV不足，可将强力角色CONFINE上鱼对付敌人。

◆17-4 死の婚礼场

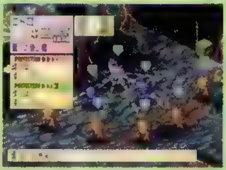
胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV66×3 LV75×1、ケルベロスLV66×1、エリンギャーLV70×2、フェンリルLV70×1
注目道具：お宝

开始位置左边有1个宝箱（お宝）向其他道具发出禁止移动效果，应率先破坏宝箱，再派角色CONFINE上道具应战。LV够高的话，分两小队同时进攻两边的敌人，便可快速过关。

◆17-5 人外の安住地

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV66×5 LV67×2 LV76×1
注目道具：没有

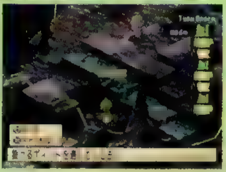
没有什么特别点的关卡，敌人是8只使い魔，采用一般战法即可。



◆17-6 生命の终末

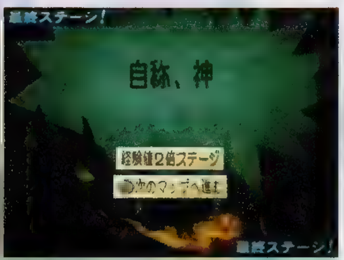
胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ウォルナットLV85×1、ミミッウLV85×1
注目道具：チェンジブック

基本上与7-6的打法一样。本次小岛上的珍贵道具变成了"转换书（チェンジブック）"，首先把玛洛妮投向小岛，派邮件瓶夺取转换书，把转换书投向玛洛妮，再派另一个邮件瓶CONFINE上转换书进行回收。然后将玛洛妮投回到另一边，派出主力角色与华鲁拿特交战。



【生成迷宫 乱入STAGE！】

在生成迷宫内冒险，会有一定几率出现"乱入STAGE！"，以下列出全部STAGE的名称与内容。注意，道具神或大王只会在11阶以上出现，他们会拿着平常买不到的东西，例如蜡烛（ロウソク）、砂时计、蛋（タマゴ）、转换书（チェンジブック）等珍贵道具。如果与道具神或大王交战时使用RETURN（リターン）技能离开迷宫，他拿着的珍贵道具就会消失，不过之后更换迷宫的称号改变迷宫结构，便会再次拿着道具出现。



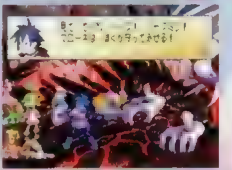
STAGE 名称	内容
自称、神	出现1位LV接近该阶段两倍LV的"～～神"
ボスを倒せ！	出现1位LV接近该阶段1.5倍LV的"～～大王"
共同战线！〇〇〇をたおせ！	出现1位"～～大王"，有其他中立势力协助我方
强敌、〇〇〇战队	出现"～～战队"
参上！〇〇〇众	出现"～～众"
决战！精锐〇〇〇部队	出现"～～队"
大乱斗！〇〇〇VS〇〇〇	出现红色势力及中立势力，玩家需要消灭全部敌人
孤高の〇〇〇さん	出现1位LV接近该阶段两倍LV的敌人
绝体绝命！惊异の〇〇〇军团！	出现比平常LV高的敌人
弱小、〇〇〇军团！	出现比平常LV低的敌人
めいわくな盗贼达	敌人会积极夺取道具
くたばれ！〇〇〇达！	全体敌人陷入中毒状态
おやすみ〇〇〇ちゃん	全体敌人陷入睡眠状态
チャンス！不调の〇〇〇部队	全体敌人陷入麻痹状态
封じられた必杀技	全体敌人陷入忘却状态
あんた お酒はもうやめなはれ	全体敌人陷入堕落状态
〇〇〇チーム危机一发！	全体敌人陷入危机一发状态
ラッキー！〇〇〇づくし！	出现大量同一类道具
いただき！〇〇〇まつり！	出现大量同一类道具
〇〇〇达と〇〇〇	出现同类敌人与同类道具
ええー！？だれもいない！	没有敌人，快速过关

随着故事进入最终章，攻略也接近尾声了，本期笔者会带玩家打爆机，并公开爆机后的一切隐藏要素！大家辛辛苦苦打爆机，怎可不挑战隐藏BOSS，怎可不得到隐藏人物呢？

攻略最终回

第18话至爆机！隐藏要素一举公开！

【第18话 作战开始】



故事发展到最终章"集合，勇者们"。话说玛洛妮和艾殊被舒娜（シエンナ）救回废物岛，而舒娜已得知薛布兰特（スプラウト）和白狼骑士团的拉法路（ラファエル）去了魔岛阻止撒菲亚（サルファー）复活。艾殊见舒娜对什么都了如指掌，问及舒娜的身份时，舒娜表明她就是30年前的勇者苏卡利特（スカーレット），当年消灭撒菲亚后，在这里过着自由的隐居生活，并建设了瓶子工场，不断收集撒菲亚的情报。舒娜解释说撒菲亚是异世界的居民，他需要通过异空间进入这个世界，此时玛洛妮灵机一动想出对付撒菲亚的策略！于是舒娜以苏卡利特的名义，发信给全世界，提醒世人防范撒菲亚再临。

众多战士们在"云岛"集合，准备向魔岛出发，但是……当战士们看见勇者原来是个女性，还有恶灵附身的少女（玛洛妮），大家便都不愿意团结起来了，舒娜为此泪洒衣襟。这时伯爵出现了，伯爵一眼就认出苏卡利特，并安慰舒娜说勇者的真正价值是她那慈悲和勇敢的心。得到伯爵帮助，成功招募到各地代表人，并由玛洛妮说明作战方案，由于巴迪族拥有操纵空间的能力，只要把撒菲亚需要通过的异空间封闭，就可以阻止他降临，而关键就是怎样与巴迪族沟通，这时简迪露（カスティル）示范用手语跟巴迪们们谈话，大家听完这个可行的作战方案，上下一心，立即派兵前往魔岛作战，玛洛妮和艾殊就负责护送简迪露进入魔岛深处。

◆18-1

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔Lv71×1 Lv78×1、ゴーストLv69×2 Lv70×1
注目道具：鱼（サカナ）

地图角落处有一条鱼（サカナ）向全部道具发出持物禁止的PROTECTION，而且鱼受到无敌的PROTECTION影响，玩家不可以破坏鱼来解除效果，同伴必须以没有武器的状态进入战场。由于只有玛洛妮持有武器，所以玛洛妮才是主力，玛洛妮本身和武器都要达到一定能力。

◆18-2

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔Lv72×1、ゴーストLv72×1、暗の化身Lv80×1
注目道具：没有

敌人暗之化身受4件道具的PROTECTION影响，拥有强化20%、攻击力＋10%、防御力＋20%、接近禁止15dm的效果。应该先破坏4件道具，再在一个回合内集中攻击消灭他，然后歼灭余下的敌人。

【第19话 战士之绊】

交战后，巴布社两兄弟派治疗队来到魔岛，为受伤的战士们治疗，战士们随即赶上玛洛妮协助战斗。玛洛妮等人越接近撒菲亚怪物就越多，幸得兽王拳团、风之翼团和先前在云岛不团结的战士们的协助，终于突破了怪物的包围网。

◆19-1

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マンティコアLv72×8 Lv79×4
注目道具：没有

敌人都是高HP的狮子（マンティコア），而且数量众多。没有特别的应对战术，LV够高就可以获胜。由于敌人附有MANA和经验值＋50%，若不想用"大失败迷宫"的方法升LV，不妨在这关提升LV。

◆19-2

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マンティコアLv69×2 Lv71×1 Lv72×9
注目道具：水晶

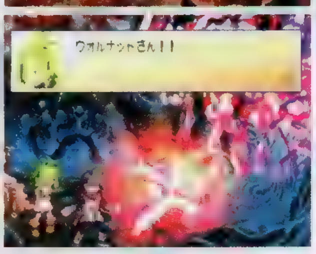
敌人同样是一大群狮子（マンティコア），不过本次有两颗水晶令狮子的攻击力－30%、防御力＋30%，实际上比上一关容易打。玩家可以先消灭大批敌人，再将其他的投出场外。

◆19-3

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔Lv73×6 Lv74×2 Lv75×1 Lv82×1
注目道具：没有

这关的敌人只是使い魔，明显比前两关的狮子容易打得多。不过地图上的道具较少，需注意人物的CONFINE时间。

【最终话 别离】



在魔岛深处遭遇白狼骑士团，可惜他们已被邪气洗脑，就连拉法路都着了魔。成功击败骑士团后，拉法路将手上的神剑交给艾殊。

玛洛妮到达撒菲亚降世的地点后，发现华鲁拿特（ウォルナット）和薛布兰特早一步到达，充满仇恨的薛布兰特急着与撒菲亚单挑，竟然几剑就消灭了撒菲亚。不久，老伯的身体产生变化，原来撒菲亚进入了他的肉体，还控制他对付玛洛妮等人。玛洛妮打醒老伯之后，他举起魔剑，刺穿自己的身体，消灭了这个被黑暗污染的躯壳。

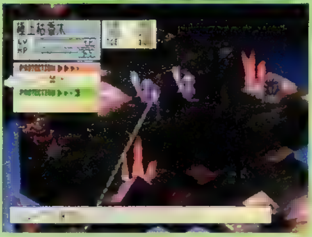
撒菲亚再次复活，凭着玛洛妮与灵魂们的奋战，成功地重创撒菲亚，但仍需要强大的力量压制着撒菲亚，巴迪们才能够将异空间封闭。正当艾殊想牺牲自己来压制的时候，华鲁拿特阻止了艾殊，自称与勇者苏卡利特具有同等力量的华鲁拿特，爆发全身力量对抗撒菲亚，同时简迪露指挥一众巴迪族将空间封闭，最后终于把邪神撒菲亚彻底消灭。

所有事件都完结了，两人回到幽灵岛，艾殊许下诺言永远不离开玛洛妮，这是十分令人感动的结局啊！

◆20-1

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔Lv75×1、ダークナイトLv63×2 Lv65×1 Lv68×2 Lv69×1 Lv70×1
注目道具：没有

地图上部分道具拥有REMOVE禁止（リムーブ禁止）效果，把主力角色CONFINE上该道具，不减REMOVE，要过关毫无难点。



◆20-2

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ダークナイトLv70×5、暗の化身Lv80×1
注目道具：神剣ヴィシュヌ

将角色CONFINE上攻击力＋30%、防御力＋30%的道具进行战斗。这关的重点依然是盗取拉法路手上的神剑，再用瓶子回收。过关后，拉法路会再送出一把神剑，加上在第7及第9话盗取的神剑，现在即是有4把神剑了！

◆20-3

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：暗スプラウトLv90×1
注目道具：魔剣シヴァ

面对着昔日的大剑士薛布兰特，应先把拥有攻击力、速度（スピード）、防御力＋60%的水晶破坏，再集中对付薛布兰特。另外，留意他手上持有一把魔剑，当然不要放过这件珍贵道具啊！

◆20-4

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：サルファーLv100×1
注目道具：没有

打败薛布兰特，紧接着要跟撒菲亚决战，所以中途不可以进行回复。撒菲亚本身并不可怕，不过他附有4颗水晶的无敌效果，需派出速度快的角色将水晶破坏，然后全力集中攻击撒菲亚。

【爆机后：瓶内的大魔王！】

看完爆机画面后，仍可以继续游戏，玩家可以自由地在各地点间来去，或挑战高LV的生成迷宫。这时去指定地方会发生特殊事件，并可获得隐藏角色。

◆第1战：绿之守人岛

敌人资料：ラハールLv150×1

爆机后进入巴迪族居住的绿之守人岛（緑の守人島）会发生"××××"事件，巴迪们找到一个奇怪的瓶子，选"是"（はい）打开瓶子，会从瓶子中跳出一个不断在傻笑的小子拉赫鲁（ラハール），他就是前作《魔界战记》的主角。打败拉赫鲁后，世界地图左上方出现了一座拉赫鲁城。

◆第2战：拉赫鲁城

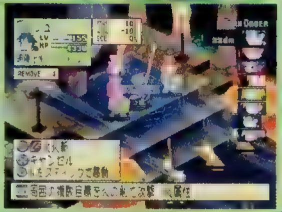
敌人资料：プリニーLv150×3、エトナLv150×1、フロンLv150×1

进入拉赫鲁城，与拉赫鲁的部下交战。战胜后，两位部下送出分身，加入玛洛妮的队伍。

◆第3战：拉赫鲁城

敌人资料：プリニーLv150×3、エトナLv180×1、フロンLv180×1、ラハールLv250×1

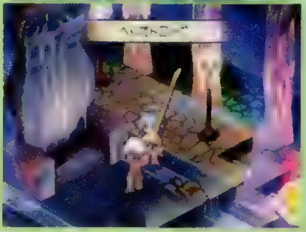
再进入拉赫鲁城挑战，本次连拉赫鲁都加入了战阵。角色LV必然是胜负关键，LV不足就要入生成迷宫锻炼了。



◆第4战：拉赫鲁城

敌人资料：プリニーLv270×3、ラハールLv400×1

三度挑战拉赫鲁城，本次拉赫鲁变成LV400，不过两位部下没有参战。战胜后，拉赫鲁同样会送出分身，加入队伍。



◆第5战：财富与自由之岛

敌人资料：プリニーLv400×3、中ボスLv450×1

拉赫鲁加入后，前往财富与自由之岛，"打开"神秘的瓶子，再次出现强劲的隐藏BOSS。战胜后，碧迪男爵送出分身，中BOSS（中ボス）加入队伍。

【爆机后：潜入生成迷宫！】

完成"瓶内的大魔王！"这5场战斗后，还有更强的BOSS在生成迷宫中等待着你。使用迷宫师制作一定层数及一定LV的迷宫，入内打到指定层数，便会发生特殊事件。

※以下除了勇者苏卡利特的一战，其他都必须先完成"瓶内的大魔王！"全5战后才会发生。

◆时光倒流！决战勇者苏卡利特！

敌人资料：シエンナLv500×1

完成30阶、LV300以上的生成迷宫，在魔岛会发生"××××"事件，出现数次回忆事件后，进入魔界挑战勇者苏卡利特！战胜后可获得一把灵剑苏卡利特（灵剣スカーレット），在战斗中舒娜也拿着一把灵剑苏卡利特，盗取它之后打败舒娜，两把灵剑顺利入手。

◆暗之化身撒菲亚再临！

敌人资料：サルファーLv2000×1

同样完成30阶、LV300以上的生成迷宫，打败舒娜后，在魔岛会发生"××××"事件，与LV2000的撒菲亚决战！撒菲亚受4颗水晶的PROTECTION效果，攻击力、防御力、速度、强化都变成2倍，必须先破坏水晶，再对付撒菲亚。感觉上与爆机前的决战相同，只是双方LV变高了而已。

◆与猫耳娘决胜负！

敌人资料：ミャオLv1000×1、エリンギャーLv900×2

完成50阶、LV500以上的生成迷宫，进入"草茂岛（草の茂み島）"又发生"××××"事件，与猫耳娘咪奥（ミャオ）及一班"道具"战斗。获胜后咪奥加入队伍。

◆巴鲁城出现！决战巴鲁

敌人资料：バール

完成99阶以上的生成迷宫，会出现巴鲁城（バール），进入城内与巴鲁决战。

◆决战布力尼加！

敌人资料：プリニガーX

打败巴鲁之后，再跟堪称最强，也是最后一位隐藏BOSS的布力尼加（プリニガーX）决战！笔者在此祝你好运！

● SCEI ● 2003年11月27日发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量 49KB ● 价格 6800 日元
● http://www.playstation.jp/scej/title/code_f/ ● 8M记忆卡 ,DUAL SHOCK 2

WILD ARMS Alter Code:F
Text :MINAMOTO Design :SL

© Sony Computer Entertainment Inc.

PUZZLE BOX 一览表

NO	座标	难易度	道具
01	X:18900 • Y:10100	★	ポーションベリ X3
02	X:17200 • Y:11100	★	忘却耐性 2
03	X:7500 • Y:6300	★	雷属性耐性 2
04	X:6500 • Y:18400	★	10000 ギャラ
05	X:18900 • Y:19700	★	FP アドバンテージ
06	X:22500 • Y:14500	★	リヴァイブフルーツ X5
07	X:22000 • Y:3100	★★	フォーミュラカット
08	X:14600 • Y:22500	★★	暗属性耐性 2
09	X:10300 • Y:17700	★★	フォースキャロット X3
10	X:13500 • Y:900	★★	パーツチェッカー
11	X:8900 • Y:15000	★★	ネクタール X5
12	X:6000 • Y:8700	★★	レベルアップブル
13	X:3800 • Y:4300	★★★	マイグラントバッジ
14	X:21600 • Y:9300	★★★	やるせない耐性 3
15	X:21900 • Y:17200	★★★	1 ギミルコイン X10
16	X:8300 • Y:5700	★★★	四人の魔女 第六章
17	X: 17900 • Y:24400	★★★	ミラクルベリー X3
18	X:3400 • Y:1200	★★★	20000 ギャラ
19	X:2000 • Y:23600	★★★★	混乱耐性 3
20	X:19400 • Y:12600	★★★★	サポートアタック
21	X:13600 • Y:20200	★★★★	ラッキーカード X5
22	X:22700 • Y:4500	★★★★	ゲージリペアキット
23	X:12300 • Y:22000	★★★★	アルターパーツ X4
24	X:12100 • Y:20000	★★★★	30000 ギャラ
25	X:3100 • Y:3600	★★★★★	アンブロシア X3
26	X:8500 • Y:16100	★★★★★	忘却耐性 4
27	X:13700 • Y:12300	★★★★★	四人の魔女 第八章
28	X:24800 • Y:11200	★★★★★	ブラックパス
29	X:20000 • Y:16000	★★★★★	战斗不能耐性 4
30	X:6000 • Y:16600	★★★★★	MP リペア

无限连续永久机关

“无限连续永久机关”是一处与本篇故事无关的场所，游戏后段在“バスカー集落”与守人“タジーニ”交谈，然后在“风咏みの祭坛”SEARCH，就可以进入。该处收藏着12个宝箱和ミーディアム，所以应尽量抽时间走一趟，而12个宝箱需要使用适当的“GOODS”来开启，对应关系如下。

使用 GOODS	入手道具
ゼットボム	アルターパーツ
ディテクター	リヴァイブフルーツ X5
マイトグローブ	混乱耐性 2
グレネード	ディフェンサー—2
ハンペン	1000 ギャラ
ワイヤーフック	病气耐性 2
ジャンパーブーツ	毒耐性 2
オールドギター	草花を慈しむ心
ティンダースタッフ	クレストグラフ
マジックスタッフ	3000 ギャラ
チェンジスタッフ	忘却耐性 2
スクリュースタッフ	火属性耐性 2

解开时间之谜

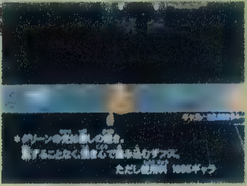
得到“时之齿轮”后，立即前往水の町ミラーマ。

在酒场内札古遇上エルミナ，之后能学会新的攻击技。

“亚达希特城”完全复兴之后，与酒场兼宿屋内的キンブル谈话，能够得到名叫“ディスペラード”的道具。接着进入“无限连续永久机关”之内，依照特定次序向室内1.2枝柱使用“ディスペラード”，次序是“7时”→“2时”→“9时”→“4时”→“11时”→“6时”→“1时”→“8时”→“3时”→“10时”→“5时”→“12时”，封印解除后，场中央会出现另一枝柱。调查该柱后时之守护兽便会现身，少女エルミナ的复活EVENT完结后，丝莉亚会得到守护兽力量“时の齿轮”。接下来前去“水の町ミラーマ”的酒场，与女侍应谈话时发生EVENT，离开酒场时札古会学懂新的“早击ち”技“レイザーシルエット”。

魔王的炼兵场

法鲁佳亚南面的细小大陆上，有一处称为“魔王的炼兵场”的地方，也就是类似斗技场的场所，路迪等人可以随时参加决斗，赢取金钱或奖品。不过留意一旦战败全灭便会GAME OVER，所以出战前最好预先SAVE一次，另外，炼兵场内商人的背后有一台回复体力的装置。



走入商人背后的装置能够回复HP，不过需要支付宿屋相等的价钱。

对战资料

● BATTLE ARENA：NOVICE LEAGUE(25回合以内)●

参加费用：2000 G

奖品：ネクタール、ウィッチメディシン X3、1ギミルコイン、ヒールベリー X3、10000ギャラ、リヴァイブフルーツ、サプライズガード(只限初次)

只要丝莉亚装备上“FP ドバンテージ”，对应各敌人的弱点属性来发动守护兽攻击，而各成员的LEVEL在42以上，战斗中取胜其实并不困难。

次序	敌名	LEVEL	弱点	数目
1	ワイト	35	光	3
2	ゲルダム	37	火	4
3	レプラカーン	39	火	6
4	ファルケンバイン	40	雷	2
5	マーシュマン	42	雷	1

● BATTLE ARENA：VETERAN LEAGUE(20回合以内)●

参加费用：5000 G

奖品：リヴァイブフルーツ X2、アンチドーテ、ギャラコロガシ X2、ポーションベリー、元气ドングリ、20000ギャラ、ライフチャージ(只限初次)

基本上只要使用丝莉亚的守护兽攻击已足够应付，不过由于敌人“ジャバウォック”没有弱点属性，加上反击出现率相当高，属于难以对付的敌人。留

意对方主要发动物理攻击，预先加上防御的SKILL或魔法，也有机会战胜。

次序	敌名	LEVEL	弱点	数目
1	アナベルク	54	风	4
2	シャンブリングマウンド	55	火	6
3	アンデッドサーバンド	57	光	4
4	ナイトメア	59	光	6
5	ジャバウォック	60	---	1

●BATTLE ARENA：MASTER LEAGUE(15回合以内)●

参加费用：10000 G

奖品：元气ドリンクX3、ヒールベリー X2、ラッキーカード X3、リヴァイブフルーツ、アンチドーテ X2、30000ギャラ、HP アップ4(只限初次)

对手非常强劲，所以各成员平均LEVEL最好到达80以上，其次，第三战以后的敌人没有弱点属性，所以只好依靠路迪的ガトリングレイド或札古的レイザーシルエット来进行攻击。

次序	敌名	LEVEL	弱点	数目
1	ボンバーディア	74	冰	12
2	パンプキンヘッド	74	风	6
3	アポステイト	75	---	4
4	オリヴィエル	80	---	1
5	バッドニュース弟·兄	76	---	1

炼兵场的后方

斗技场客席的西北面有一个入口，可以通往魔王炼兵场主人柏古治伯爵（ペグッチ）的居所，除了在书架上阅读珍贵刊物之外，还会发现一度被旋锭魔法封印的大门，利用デュプリケイター将其打开，就可以拿取“四人魔女 第五章”。

打开封印之门，从宝箱内拿取四人魔女的小说。

向战场北面的木箱使用マジックスタッフ，将有意外之事发生。

守护兽的背叛

路迪一行人走到钟声发出的位置，不久便听到一个陌生的声音。

?????：“这里是……渺茫梦想的墓标……知不知道墓标上刻着什么？人类的战士啊……”

札古：“不敢出来吗！？鬼鬼祟祟，这样是魔族的作风吗？”

?????：“至少，我不是。然而，你们无论怎样攻击，任何战斗方式也会接受，这就是我的作风。”

神秘人终于走到路迪等人的面前。

丝莉亚：“你的目的也是支配这个星球吗！？”

?????：“走到战场上，治疗自己的渴望就是目的，已经足够了。”

丝莉亚：“以那种享乐为目的……我不会战斗！没有战斗的理由！”

?????：“那么，提示一下战斗理由好吗？”接着神秘人拿出了一件东西。

肯巴：“那是？ルーンドライヴ……”

?????：“对于亚鲁克撒来讲，相信是很有趣的玩具呢。”

札古：“与其退缩，敢于面对才是我的作风。”

?????：“你似乎拥有与我接近的魂。”

丝莉亚：“怎样也好……只有战斗吗……”

布密兰：“好不容易舞台终于完成。我的名字是布密兰。接受此战吧！”

谈话过后，双方随即进入交战状态。

布密兰：“你们拥有人类的力量……在这里施展出来吧，在我和路斯凯特的面前。”

丝莉亚：“路斯凯特！怎会这样？但是，这种感觉，应该没有错……”

布密兰：“对，路斯凯特是掌管欲望的守护兽……还有，我连系战场的唯一羁绊。”

丝莉亚：“守护兽竟然正体出现，而且与仇敌的魔族一起行动……”

札古：“清楚现在情况吧，公主！对手是不容易应付……”

最终路迪等人被击败，然而布密兰却没有加以杀害的意图。

札古：“想逃走吗？”

布密兰：“这种状况下，我算是逃走？嘿，真有威势。放心好了，总会跟你们了结，但不会是此时此刻。”

札古：“什么意思？”

布密兰：“意思是现在你们没有对付我的本事。但是，不用担心。虽然还是粗糙，不过你们是一块原石，只要经过锻炼，会变成发出耀眼光芒的原石。当发出耀眼光芒之时，也就是我跟你们决战的时刻……所以，今日继续生存吧。不要误解，所谓今日生存，就是要变得比昨日更强的意思。”

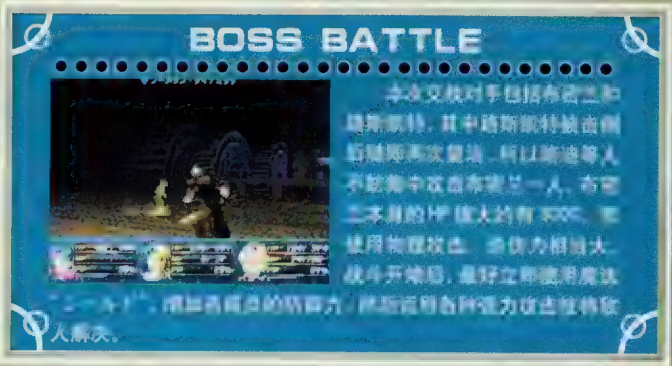
料想不到布密兰忽然将“ルーンドライヴ”抛向路迪，令人莫名其妙。

布密兰：“得到力量，到达与我相同的境界时，随时欢迎来找我。”

丝莉亚：“等等，路斯凯特！为何你与法鲁佳亚的仇敌一起行动？”

札古：“能够守住ルーンドライヴ……不过，只是守住，我们输掉了……如果不主动攻击，真正重要的东西便无法守住……”

丝莉亚：“将ルーンドライヴ交给尼古拉先生吧。不再让魔族得手，要小心保管它……”



避难

一行人坐上亚士格雷起程返回“高达西姆”，进入“尼古拉”的家，在地下室将“ルーンドライヴ”交到“尼古拉”的手上。尼古拉高兴之余随即为路迪等人举行大食会，期间依次序与麦达尼→珍→麦达尼交谈，在最后一次与麦达尼谈话时选择回答“1.マクダレエンに、床に案内してもらう。”，其后在各人睡觉的时候，路迪听从珍的说话，走到屋外与她单独见面。

珍：“因为我睡不着，约你出来很抱歉呢。没有惊醒大家吧？觉得我很差……对吗？恶名昭彰的‘卡拉美迪·珍’，竟然为了在边境田舍上经营孤儿院而赚取赏金……多谢……你的确很温柔呢……我的家，很久以前在繁华的城市里。但是，自从爸爸开始照顾孤儿，金钱逐渐逐渐失去了。经济急转直下，最后搬迁到这田舍，过着现今的生活。”

“最初我很怨恨，不过很快放弃了。小孩们竟然如此爱慕我……你呢？有试过讨厌别人……或被人讨厌吗？”

被珍这样一问，路迪脑海里立即闪过当日村民把他赶走的情景……

珍：“算了，对于你……很难遇上这种事呢……我呢，很讨厌爸爸……最讨厌他……亲切，关怀，在这世上起不了作用，所以尽力去打动别人的心。虽然很期待，然而现实却不一样，太残酷了……”

这时麦达尼在屋外听见珍的说话，内心也感到很悲伤：“大小姐……”

珍突然高声向路迪说：“你呀，是为了守护法鲁佳亚而踏上旅途吗？为什么？为了金钱？为了名誉？如童话般成为国王吗？无论怎样，为了大家……可以告诉我吗？不是为了任何人而付出亲切关怀，我讨厌这样。关怀只会付给自己认为重要的人……不然总觉得，我并不悲惨……情义也好，形势也好，我的生命是你救回的……一直在想，总有一个夜晚再也看不见日出呢。不过法鲁佳亚的凌晨必定会来，明朗的凌晨，恶劣的凌晨呢……与你约定……要守护法鲁佳亚，因为很喜欢法鲁佳亚。为了最喜欢的东西，一定全力以赴……否则我……即使是亲切的人也不会放过……”

麦达尼："大小姐将对我也不会说的心底话……始终大小姐需要的并不是我……嗯，这样不可以！"

珍："喂，路迪……我……"

说话还未讲完，忽然传来一个邪恶而熟识的声音。

亚鲁克撒："这种场合上碰面，我们真是有缘……哈咯……"

正当打算进一步行动之时，一件外套突然飞到亚鲁克撒的面前："你……，怎么来的！？"

原来麦达尼已走到来保护路迪和珍："不懂人情世故，竟在此时出现。生存到这个年纪，仍然是那么不成熟……比起我更不解人情之辈，绝对不能宽恕！"

珍："麦达尼？但是，什么时候来了……"

麦达尼："稍候再跟你说！现在这种场合……这家伙，似乎拥有不简单的力量！"

战斗终于结束后，双方还未分出胜负。

亚鲁克撒："布密兰任意交给你们的ルーンドライヴ对我很有用。虽然有点冒失，能否在三小时内将ルーンドライヴ交出？否则，将这里的人类杀清，然后再慢慢搜寻。很亏蚀的交易，你们明白吗？好吧，等待你们的答复。哈哈哈……"

珍："不能再慢吞吞，快去叫醒大家吧！"

不久，村民已全部聚集一起。

尼古拉："我们带同ルーンドライヴ走到柏里亚防空洞(バリアシェルター)内避难吧。西南面防空洞的防护罩，不容易冲破的。你们为了本村而战，虽然非常感激……但是听到女儿说，本次的敌人并不简单。当觉得危险之时，请立即退回防空洞内。珍，交给你殿后。"

珍："放心吧☆"

全部村民起程离开，只留下路迪等人在村庄内。

札古："很宁静……话虽如此，那家伙未免太迟了？"

肯巴："出去巡视一下好吗？这样可以了解目前情况，说不定威胁已经解除了呢……"

BOSS BATTLE46

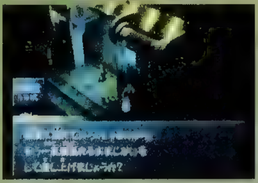
[illegible]

种子化魔兽

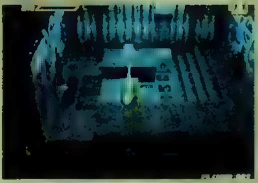
路迪一行人走出"高达西姆"，向着西南面森林中的"柏里亚防空洞"进发。刚步入防空洞内，随即遇上珍和麦达尼。他们告知防空洞内突然有魔兽出现，并且袭击各村民，单凭珍和麦达尼的力量无法应付，于是村民争相四处逃跑。最感奇怪的是，尼古拉曾说过从外部冲破防空洞是不可能，那么，敌人究竟怎样入侵到来呢？接下来，由于担心村民的安全，众人决定一起到防空洞内各处调查，不过先要了解设施内部的情况。防空洞内有三种颜色的防护罩，包括"紫色"、"黄色"、"绿色"，解除每种颜色的防护罩时也要一直踏在相同颜色的按钮，因此必须由两组成员携手合作来完成，珍首先踏上"F:001"房间中央的黄色按钮，令东面的防护罩打开，让路迪等人进入。

留意本次行动目的是了解村民的情况，因此每当遇上村民时也要跟他们交谈。首先经东面的出口到达"F:007"的房间，再往东面走，在"F:009"房间里聚集了几位村民，与其中名叫"ボビー"的人谈话，对方会为各成员进行回复。接着返回"F:007"房间，踏上中央"紫色"的按钮，换成珍和麦达尼继续行动。画面来到珍的身上，离开"F:001"房间中央的"黄色"按钮，向着西面的出口进发。

珍和麦达尼来到"F:002"房间，接着走进北面的"F:003"房间，与各村民谈话后折返"F:002"房间。踏上房中央的"绿色"按钮，再次将行动权交给另一组。路迪等人身处"F:007"房间之内，由于"绿色"防护罩已经解除，他们首先进入北面的"F:008"房间，同样跟各村民谈话，由于身处中央的修女"ダイアナ"被其他人围着，所以无法走近她，必须用札古的"GOODS"放出肯巴，吓走身边的小孩"フラム"。返回"F:007"房间去。经南面通道到达"F:010"房间，房的西面平台上有一个宝箱，首先将铁箱搬到宝箱的东面，然后各人站在东面平台上，使用札古的"GOODS"放出肯巴，利用铁箱借力跳到宝箱前，就可以拿取内里的物品。



继续往南面走，"F:011"房间内有三个铁箱，以路迪的"GOODS"移开它，然后在后方的柱后发现村民"オットー"，谈话后经原路返回"F:007"房间，再度踏上中央"紫色"按钮，转换珍等人来行动。此刻珍身处"F:002"房间，从东面通道回到"F:001"房间，踏上中央"黄色"按钮解除防护罩，让路迪等人可以折返此处。两组成员再度集合在"F:001"房间，这次换上路迪他们踏上中央"黄色"按钮，然后珍和麦达尼踏上东面"F:007"房间中央的"紫色"按钮。完成后，路迪等人进入西面的"F:002"房间，然后转向南面而行。"F:005"房间的东面平台上有一个宝箱，以路迪的"GOODS"把室内其中一个铁箱摆放在东西两平台之间，接着在西面平台上用札古的"GOODS"放出肯巴，以铁箱作踏脚石跳到宝箱的位置，从而取得里面的道具。



继续往南面走，在"F:006"房间内发现一只小狗，用丝莉亚的"GOODS"与它谈话，不料从小狗身上突然走出一头魔兽。战斗结束后，肯巴忽然吩咐各人尽快与珍和麦达尼会合，似乎它明白了魔兽轻易入侵防空洞的原因。

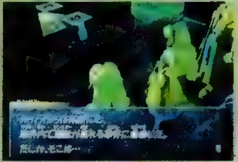
珍："在这紧张关头叫我们来，究竟想通了什么？"

肯巴："当然，不会是愉快的消息。在柏里亚防空洞发生的一连串事件，经过整理后终于明白了一些事情。首先，我们以前也遇过结界内遭受魔兽袭击的事件，那里是……"(答案有1.珊迪仙杜鲁/2.丹罗积达/3.高达西姆，随意选出一个答案)"对，那城镇发生的事件，你们不觉得与本次很相似吗？的确，为了冲破那城镇的结界，我们……"(答案有1.穿过秘密洞穴/2.用人的身体遮掩/3.从上空飞越结界，随意选出一个答案)"那么换言之"(答案有1.如果未被发现OK/2.混入人的反应随/3.从没有结界的上空OK，随意选出一个答案)"已经明白了吗？魔兽入侵柏里亚防空洞的方法，应该跟我们以前大同小异。"

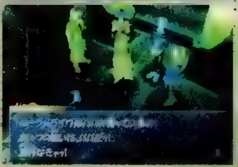
珍："只是你们明白，我们却完全不知发生什么事。认真讲解一次吧！"

肯巴："说来很长，魔兽恐怕是……"(答案有1.破坏结界后侵入/2.最初就在这里/3.与人一起进入，随意选出一个答案)

麦达尼："一旦如你所讲……实在太出人意表，结论似乎太不可思议呢？"



肯巴："我们刚才不是亲眼目睹小狗变成一只魔兽呢？只要稍微想一想……(答案有1.避难村民引领魔兽到来/2.避难村民魔兽化/3.跟随避难村民到来，随意选出一个答案)请不要介意我的假设想法。不过，以此方法让少数魔兽入侵，然后从内部解除防护罩，大量的魔兽便轻易走进来。"



就在这时，突然传来一个神秘声音："不对不对……小家伙的推理真厉害，些微的错误也被察觉了。虽然有点冒昧，我把实情告诉你们吧。暂时要借用一点时间……以生体操纵技术，将种子化的魔兽埋入人类的体内。种子状态时，魔兽产生出的反应是非常微弱……对，就好似你们的风鼠朋友的情况呢。隐藏在体内，很难测出魔兽的反应。接着等待听从命令发芽，全部在支配下进行……相信没有比这种更好的侵略方法。将"珊迪仙杜鲁"城镇当作实验场地，投入实战的结果非常成

功。哈哈哈！顺便为你们解开另一个误解吧……魔族的身体，构成物质非常特别，跟你们人类有着相当大的差异。如果你们是“有机生体”，魔族便是“无机生体”……换句话说，另一个世界里的另一种人类。下等的魔兽可能不知，假如跟魔族同等的级数，不会怕防护罩的阻隔。说得太多了，还是快些达成我的目的……拿取ルーンドライヴ吧。”

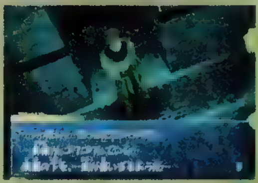
听到对方的说话，珍大为紧张：“ルーンドライヴ在我爸爸身上！那家伙想袭击我爸爸！赶快些行动吧！”

BOSS BATTLE

[illegible]以将敌人消灭。

魔族骑士的愿望

从“F:001”房间往北面走，与负责看守的村民“安索尼(アンソニー)”谈话。



安索尼：“再往前走，麦斯威尔先生保护着重要的宝物。我也出手帮忙，所以在这里把守，防止魔兽的侵入。”忽然之间安索尼面上现出痛苦的表情：“哎呀……究竟……发生什么事……身体很奇怪……皮肤下仿佛……有虫在爬行着……这种事……对了，曾被怪虫刺伤过……可能就是这原因……想不起了……全部是黑暗……模糊不清……怎样也好……已不行了……自己是谁……也记不起……”

结果，安索尼在路迪等人的面前变成一头凶猛的魔兽……

将魔兽消灭后，一行人继续向北面进发，在更后方房间里，发现魔族四骑士之一的亚鲁克撒正在袭击尼古拉。

珍：“爸爸！？”

麦达尼：“假如主人有什么意外，拚了这条老命也要报仇……”

亚鲁克撒：“哈哈哈，真可笑，冷静些看看现在的情况，你们这些弱者再努力也是徒然……”

战斗结束之时，突然走出另一名魔族骑士“捷古菲特”。

亚鲁克撒“捷古菲特！为何在这里？想叫我撤退吗？如果撤退便得不到ルーンドライヴ，失去它的力量协助，我们共同的愿望便无法达成了！”

捷古菲特：“对，为了达成那个‘愿望’，所以要撤退……”

亚鲁克撒：“什么？”

捷古菲特：“那家伙手上有ARM，我们称为‘同族杀害’的不祥兵器。对于达成我们的‘愿望’说不定反而能够帮得上忙。”

亚鲁克撒：“说得对……完全明白了，那么，我们撤退吧。”

札古：“闲话说完了吗？说完的话你们一起来动手吧！！”

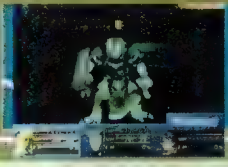
捷古菲特：“眼见没有取胜的机会，仍然有这样的斗志，不如来到我们的城堡后再发挥吧。北方的城堡，前来科达斯法亚。借助ルーンドライヴ的力量，可以越过绝对领界。在那里把一切了结，多数……得出的结果是我们支配了这星球。”

丝莉亚：“我们在跟什么战斗？仿佛……似乎被别人牵着走，被安排去战斗……”

（EVENT结束后路迪等人返回高达西姆，自由行动时可以再度走入柏里亚防空洞，在西面“F:004”房间内可以拿取道具物品）

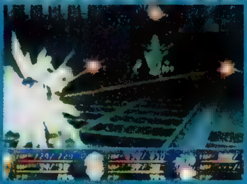
BOSS BATTLE

[illegible]



[illegible]

BOSS BATTLE



[illegible]……弱点属性是“？”，拥有HP值是4000。

全能量释放

返回“高达西姆”尼古拉的家，众人开始商讨本次的事件。

尼古拉：“虽然牺牲很大，不过总算能够保住ルーンドライヴ。它是强大力量的增幅装置，然而因难以控制其输出力与反动力，一直未能实际使用……你们发掘出来的GOLEM……亚士格雷，相信可以用得上。只要将ルーンドライヴ装上亚士格雷，应该可以解放出隐藏的力量。但是……”

珍：“爸爸……”

尼古拉：“让过去的兵器苏醒过来，难免感到有些害怕……尽管如此，现在活着的生命需要它，我会努力去克服这种可怕。亚士格雷……相信它名字的意思‘神的要塞’，把ルーンドライヴ装上吧……但愿，它会成为法鲁佳亚一切生命的要塞……积彼得爷爷是我师父，身为ARM MASTER的一人，绝对不能令他蒙羞。”

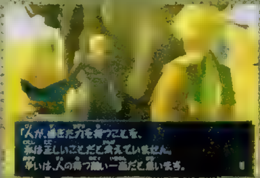
不久，改造的工作终于结束。

丝莉亚：“亚士格雷的改造已完成吗？”

尼古拉：“出力部分的损伤，以及能量效率不完整，所以未能发挥出本来的机能。不过只要装上ルーンドライヴ，一切的问题便可解决。亚士格雷此刻已完全灰复最大的机能。对消灭防护罩……装备在亚士格雷的双手，是最强的武装。”

札古：“双手展开，释放出防护罩能量对流，能够把所有东西分解……真厉害……GOLEM……简直就是‘绝对力量’……”

尼古拉：“人类获得过大的力量，我不认为是一件好事，斗争是人类丑恶的一面。但是，要明白‘斗争’与‘战斗’是不相同。得到力量后，为求达到一己的欲望，进行无意义的破坏，就是人类的罪孽，即是‘斗争’。相反，为了守护重要的东西而使用力量……努力地继续生存下去，不就是‘战斗’吗？”尼古拉向着路迪说“哈哈……全部是你爷爷教我的。因为经常有机会得到巨大破坏力，所以积彼得爷爷留给我们ARM MASTER警戒的说话。我把积彼得爷爷的说话铭记在心，将力量赐予亚士格雷。因此，你们尽力去战斗吧。为了让这星球的生命延续下去，战胜未来吧。”



丝莉亚：“一起出发吧，亚士格雷！相信未来，以你的力量去开创吧！”

亚士格雷装上ルーンドライヴ后，能够使用对消灭防护罩，当路迪等人坐上亚士格雷后，按□键使出对消灭防护罩铁拳，可以把野外版图上的巨大岩石击碎。

准备好一切后，路迪等人坐上亚士格雷向着北面进发，进入雪地范围内，留意尽量避免离开亚士格雷，因为遇上的魔兽实力超强，绝对不容易应付。途中把巨大岩石破坏，再前行不远终于发现魔族城堡“科达斯法亚”(X:5200・Y:20306)。但是城堡周围被光墙覆盖着，必须设法把它解除，否则无法进入其内。其后，丝莉亚吩咐亚士格雷尝试向防护光墙攻击，意想不到竟然轻易地将它击破，GOLEM拥有的力量真在惊人。在障碍清除后，路迪等人也成功闯入魔族的大本营。

●元气●1月22日●ACT●6800日元●1人玩
●DVD-ROM●记忆容量160KB

风云新撰组
Text：秀吉 Design：MW

風雲 新撰組

FU-UN SHINSEN-GUMI
【風雲 新撰組】

© 2004 GENKI © 2003 Konami Computer Entertainment Japan Illustrated by yoji shinkawa

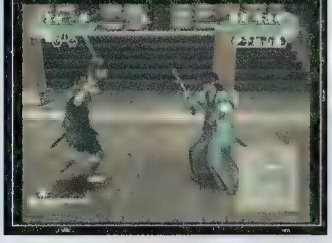
第五章完全攻略

虽然有了伊东甲子太郎这样有才能的参谋加入了新撰组，但却因此使新撰组以保护幕府、对付外国人为目标，渐渐变成了跟倒幕派作战，山南不想再跟同有爱国之心的倒幕派人士作战，于是便决定离开新撰组，可是……

第五章 山南之脱走

不逞浪士：福冈 裕次郎

出现条件：在指定日子1、12、24、30、36、49日实行"寺夜警"任务，并且在4分30秒内打倒3名不逞浪士，接着到达地点1福冈裕次郎便会出现。
任务名称：寺夜警
所属：
取得剑术：小野派一刀流、小野派一刀流
备注：



不逞浪士：有吉 熊次郎

出现条件：在指定日子2、[illegible]、11、12、18、20、30、34、39、48日实行"岛原夜警"任务。经过一分钟以后，不跟同伴会合的情况下到达地点2。
任务名称：岛原夜警
所属：
取得剑术：神道无念流、他流
备注：由于这一关不能跟同组队，所以也无需要邀请队士出规，跟有吉熊次郎对战时，要先将他身边的喽罗打倒，否则便会腹背受敌。

不逞浪士：大高 又次郎

出现条件：在指定日子4、5、[illegible]、11、12、13、19、20、21、26、27、34、[illegible]、43、49日实行"武家屋敷夜警"任务。在任务中，以步行（半推ANALOG）形式到达地点3会出首领登场剧情，接着前往地点4会发现大高又次郎。
任务名称：武家屋敷夜警
所属：林田藩
取得剑术：神道无念流
备注：当首领登场后，再到地点4便会发现大高又次郎。玩家必须尽快将他打倒，否则就会给他逃掉。

不逞浪士：渊上 郁太郎

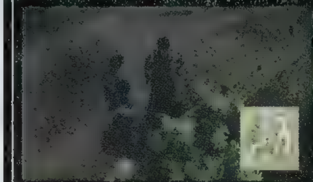
出现条件：在指定日子5、13、19、29、32、33、43、46日实行"商屋夜警"任务。在不杀一人的情况下到达地点4。
任务名称：商屋夜警
所属：
取得剑术：他流、宝藏院枪术
备注：如果经门口正前方的楼梯到二楼，便一定会遇到敌人，因此最好走左方的楼梯上去。而在对付渊上郁太郎时没有其他喽罗阻扰，能专心地将首领打败。

不逞浪士：[illegible]

出现条件：在指定日子3、7、16、38、45、60日实行"街道巡察"任务。在4分钟内不让5名以上的敌人逃走。
任务名称：街道巡察
所属：
取得剑术：天然理心流、小野派一刀流、示现流、他流、宝藏院枪术
备注：此版最好同时邀请三名同伴出战，否则很容易会被敌人逃掉。要留意只有绿衣的敌人才会逃走，紫衣的则不会。

不逞浪士：高木 元右卫门

出现条件：在指定日子2、4、11、12、18、20、30、34、39、49日实行"大桥周边夜警"任务，或者8、14、25进行"寺夜警"任务。
任务名称：街道巡察
所属：
取得剑术：小野派一刀流
备注：此关要以守护要人为首要任务。在进行"大桥周边夜警"任务时，到达地点5会遇上高木元右卫门。而实行"寺夜警"时，高木元右卫门则会在地点6出现。

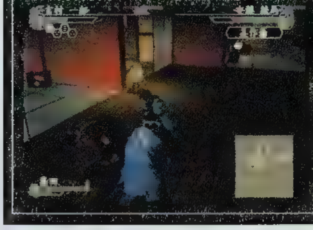


不逞浪士：宫部 春藏

出现条件：在指定日子4、8、11、14、17、23、26、35、38、41、47日实行"洛外巡察"任务，并在识串在地点7假扮鱼店老板的宫部春藏。
任务名称：洛外巡察
所属：
取得剑术：
备注：由于宫部春藏必定会站在地点7的地方，因此玩家无需要邀请大石一同出战。

不逞浪士：安藤 铁马

出现条件：在指定日子6、15、18、19、21、25、26、31、35、37、42日实行"游郭夜警"任务。在4分钟以内，将20名不逞浪士打倒，然后到达地点8。
任务名称：游郭夜
所属：林田藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、示现流、他流
备注：如果带同干部角色一起出击，要在4分钟内打倒20名不逞浪士应该不难。



不逞浪士：[illegible]

出现条件：在指定日子6、10、13、15、18、23、25、28、29、33、39、41、48、49日实行"京市街地夜警"任务。经过5分钟并杀掉15名不逞浪士以后，到达地点9便会出现。
任务名称：游郭夜
所属：林田藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、示现流、他流
备注：在五分钟内玩家可以不断杀死敌提升能力，不需要浪费时间等待。

不逞浪士：[illegible]

出现条件：在指定日子5、9、10、13、16、22、25、31、34、39、46、50日实行"蛤御门前巡察"任务。在任务中，跟两位同伴组队的情况下杀掉15名喽罗。
任务名称：游郭夜警
所属：长州藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、示现流、他流
备注：打倒15人后，首领会随机在地点上出现。

不逞浪士：藤泽 寿芳

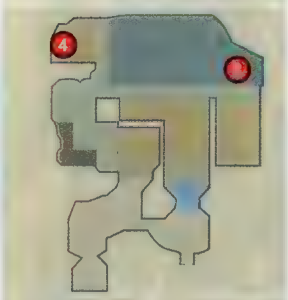
出现条件：打倒7名首领及杀掉40名以上不逞浪士后便会出现勅命任务，接着在任务到达地点10便可。
任务名称：勅命任务
所属：长州藩
取得剑术：他流、宝藏院流枪术
备注：藤泽寿芳的实力很强，玩家最好尽管不要跟途中的喽罗战斗，多保留体力应付首领。（登场地点11）

各流派技能一览表（二）

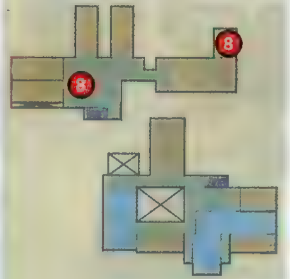
技能名称	攻击次数	总伤害	出血	熟练度	架式	对应架式
虎口剑	4	10+10+10+20=50	–	18	上段	–
死化桩	4	20+20+20+10=70	–	18	下段	–
尘土	2	25+25=50	–	15	下段	–
卷拂升打	1	16	○	13	下段	切下
螺旋返突	1	16	○	13	下段	横拂
受流捻打	1	16	○	13	八相	切上
入身捣上	1	16	○	13	八相	切上
右后诱流	1	16	○	13	八相	突
枪打落	1	14	○	14	上段	枪切上
蹴折返	1	14	○	14	正眼	枪突
矛强打	1	14	○	14	八相	枪切下
枪拂い受	1	14	○	14	八相	枪横拂
叩刃蹴斩	2	15+20=35	○	13	八相	正眼
柄起胴打	1	16	○	13	正眼	上段
抑刀横打	1	15	○	12	正眼	下段
抑刀蹴倒	2	15+20=35	○	13	正眼	下段
体当后柄	2	15+20=35	○	13	八相	正眼
不动散华剑	6	10+10+10+15+15+15=75	○	14	上段	–
枫之舞	3	10+20+20=50	–	14	正眼	–
烟雨屠杀剑	4	10+10+10+20=50	–	14	–	正眼
白刃之舞	4	10+10+15+15=50	–	14	下段	–
切上受连斩	2	15+20=35	○	13	正眼	切上
枪引入	1	14	○	14	上段	枪突
矛引回し	1	14	○	14	下段	枪切上
矛受白刃斩	1	14	○	纳刃	枪切下	
引回二周	–	–	–	10	正眼	上段
折落掌	2	15+20=35	○	13	下段	下段
太刀抑・掌	2	15+20=35	○	15	上段	防御
鸣门	1	16	○	15	纳刃	防御
烟雨群杀剑	5	10+10+20+10+10=60	–	10	正眼	–
飞び夸	3	15+15+15=45	–	13	下段	–
流转双飞翼	5	10+10+10+10+20=60	–	15	八相	–
上一文字	1	16	○	13	上段	切下
横别き斗斩	1	16	○	13	正眼	横拂
横受返突	1	16	○	13	八相	横拂
枪横别	1	14	○	14	上段	枪横拂
枪面受け	1	14	○	14	下段	枪切下
枪受柄落	1	14	○	14	纳刃	枪切上
右拂连斩	2	15+20=35	○	13	上段	下段
腕络霸	2	15+20=35	○	13	八相	上段
勾手返连弹	2	15+20=35	○	15	正眼	防御
水月	2	25+25=50	–	15	正眼	–
地走	4	10+10+20+20=60	–	15	八相	–
砂纹拂い	2	25+25=50	–	15	八相	–
摺上	1	16	○	13	正眼	切下
乘抑刹那	1	16	○	13	正眼	突
矛	1	15	○	14	上段	枪切下
矛受け返し	1	14	○	14	正眼	枪横拂
矛逸体当	1	14	○	八相	枪突	
卷上斩	2	15+20=35	○	13	下段	正眼
突手罗刹	2	14+20=34	○	13	八相	八相
拂上豪打	1	15+20=35	○	15	八相	防御
五月雨剑	4	12+12+12+12=48	–	15	上段	–
泷割	2	25+25=50	–	15	上段	–
三途之刃	3	18+18+18=54	–	15	下段	–
乱破	1	16	○	13	上段	切上
闪破	1	16	○	13	上段	突
即是	1	16	○	13	下段	突
独乐逸らし	1	14	○	14	正眼	枪切上
柄受蹴打	1	14	○	14	下段	枪突
枪张り返し	1	14	○	14	纳刃	枪横拂
白刃殴打	1	16	○	13	上段	上段
肘突拂落	2	15+20=35	○	13	上段	八相
络连牙	2	15+20=35	○	13	下段	八相
杂破连段	2	15+20=35	○	13	八相	下段
骨破裂碎	2	15+20=35	○	15	下段	防御
百足	5	10+10+10+15+15=60	○	15	上段	–
怒发天	5	10+10+10+20+20=70	–	18	正眼	–
我流腹打斩	1	16	○	13	下段	切上
蹴	1	14	○	14	正眼	枪切下
枪受落	1	14	○	14	下段	枪横拂
枪叩き	1	14	○	14	八相	枪切上
枪掴み返し	1	15	○	14	纳刃	枪突
张连斩	2	15+20=35	○	13	正眼	正眼
あびせ太刀	1	16	○	13	正眼	八相
肘折	1	14	○	13	下段	上段
水月	5	10+10+10+10+10=50	–	30	枪正眼	–
波反	3	10+10+20=40	–	30	枪正眼	–
水车	3	10+10+20=40	–	30	枪正眼	–
残心	3	20+10+10=40	–	30	枪正眼	–
阿牛	3	10+20+10=40	–	30	枪正眼	–

寺夜警

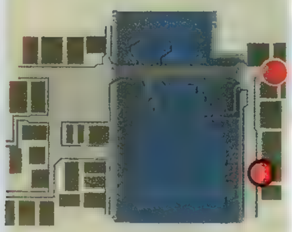
武家屋敷夜警



游郭夜警

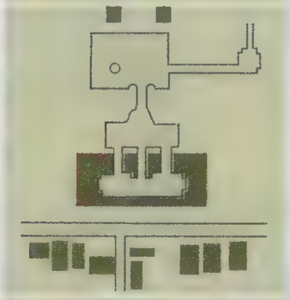


大桥周边夜警



商屋夜警一阶

神土夜警



蛤御门前巡察

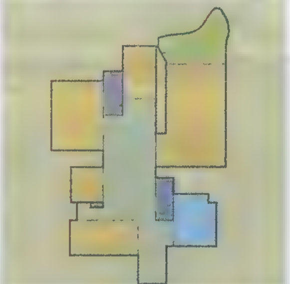
京市街地夜警

京都御苑夜警

油小路夜警

街道巡察

商屋夜警2阶



岛原夜警

洛外巡察

風雲新撰組

FU-UN SHINSEN-GUMI
【風雲 新撰组】

© 2004 GENKI © 2003 Konami Computer Entertainment Japan Illustrated by yoji shinkawa

因为越多越多的新撰组[illegible]，不希[illegible]同样希望攘夷(对抗外国)的倒幕人士战斗，[illegible]产生了内部分裂。曾经名震一时的新撰组，现[illegible]已逐步地面临瓦解的危机。

第六章 新撰组的暗云

不逞浪士：甲贺 彦太郎

出现条件：在指定日子(8日)实行"武家屋敷夜警"，杀掉12名不逞浪士后，到达地点2便会登场。
任务名称：岛原[illegible]
所属：长洲藩
取得剑术：北辰一刀流、[illegible]
备注：—

不逞浪士：今野又三郎

出现条件：在指定日子(9日)实行"游郭夜警"，当到达二楼的地点3时，今野又三郎便会登场
任务名称：游郭夜警
所属：土佐藩
取得剑术：北辰一刀流、他流、宝藏院枪术
备注：今野又三郎登场后，可在旁边的小房间里找到他。

不逞浪士：小久保 诚之进

出现条件：在指定日子(24日)实行"商屋夜警"，在尽量不破坏东西的状态下到达地点6
任务名称：商屋夜警
所属：土佐藩
取得剑术：北辰一刀流
备注：—

不逞浪士：土门 数马

出现条件：在指定日子(4日)实行"武家屋敷夜警"，杀掉20名不逞浪人后到达地点1(地图左下角的小屋)，接着打倒30名不逞浪士之后土门数马便会登场。
任务名称：武家屋敷夜警
所属：土佐藩
取得剑术：天然剑心流、小野派一刀流、神道无念流、宝藏院枪术
备注：当到达地点1后，原田左之助等人便会加入，令接下来的战斗变得更加轻松。

不逞浪士：[illegible]

出现条件：在指定日子(20日)实行"油小路夜警"，保护要人到达地点5，[illegible]多喜松便会登场。
任务名称：油小路夜警
所属：肥后藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、他流、宝藏院枪术
备注：—

不逞浪士：加藤 次郎作

出现条件：在指定日子(9日、10日)实行"蛤御门前巡察"，在杀掉20名不逞浪士后加藤次郎作便会登场。
任务名称：蛤御门前巡察
所属：肥后藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、他流
备注：加藤次郎作会不断追着玩家，所以可引诱他到安全地方再战斗

不逞浪士：[illegible]

出现条件：在指定日子(18、19、20日)实行"洛外巡察"，在不被任何一个敌人发现的状态下，到达地点4
任务名称：洛外巡察
所属：十津川乡藩
取得剑术：他流
备注：这一版并不容易，在途中玩家必须先绕过地图最右方的路来到地图的上方，接着才可朝十津川乡府进发。

不逞浪士：[illegible]

出现条件：在指定日子(7日)实行"大桥周边夜警"任务，在任务中杀掉10名不逞浪士后那须盛马便会登场
任务名称：大桥周边夜警
所属：十津川乡藩
取得剑术：他流
备注：这一版只能死守在入口处斩杀敌人，假如让五位以上数量的不逞浪士逃走，任务便算失败。

不逞浪士：柴田 彦三郎

出现条件：在指定日子(14日)实行"油小路夜警"任务，在经过一分钟后柴田彦三郎便会登场
任务名称：油小路夜警
所属：新撰组
取得剑术：天然理心流、他流
备注：柴田彦三郎登场后会随机出现某一个地域，要先要解决他身边的浪士

不逞浪士：[illegible]

出现条件：在指定日子(日)实行"神社夜警"任务，杀掉三名不逞浪士后木户武九郎便会登场。
任务名称：神社夜警
所属：示现流
取得剑术：神道无念流、示现流、宝藏院流枪术
备注：一定要用最快速度将木户武九郎打倒，否则便有机会让他逃走。

不逞浪士：[illegible]

出现条件：在27日前后，杀掉6名以上的不逞浪士首领便会出现特殊任务
任务名称：特殊任务
所属：土佐藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流
备注：跟坂本龙马一同出现

不逞浪士：[illegible]

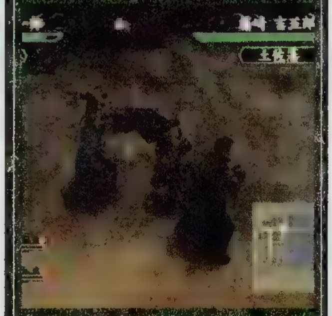
出现条件：在27日前后，杀掉6名以上的不逞浪士首领便会出现特殊任务
任务名称：特殊任务
所属：土佐藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流
备注：经过一分钟左右坂本龙马和中冈二人便会一同登场，必须引开一人进行单对单对决，否则很难获胜

不逞浪士：宫川 助五郎

出现条件：跟藤崎吉五郎一同出现
任务名称：勤命任务
所属：土佐藩
取得剑术：小野派一刀流、示现流、宝藏院流枪术
备注：

不逞浪士：藤崎 吉五郎

出现条件：杀掉包括中井庄五郎在内的10名不逞浪士首领后出现勤命任务，到达地图北面时藤崎吉五郎和宫川助五郎会同时出现
任务名称：勤命任务
所属：土佐藩
取得剑术：小野派一刀流、示现流、宝藏院流枪术
备注：在二对二的情况下，玩家可以待机绕到对手的身后进行攻击



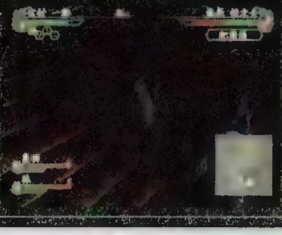
第七章 伊东的阴谋

出现条件：杀掉20名不逞浪士，并经过3分钟以后，再到达地点[illegible]便会遇上[illegible]
任务名称：[illegible]
所属：[illegible]
取得剑术：[illegible]无念流、示现流、宝[illegible]枪术
备注：——

出现条件：在指定日子(9日)实行"街道巡察"任务，在没有[illegible]的状态下[illegible]地点9
任务名称：[illegible]
所属：[illegible]
取得剑术：示现流、[illegible]枪术
备注：

出现条件：在指定日子([illegible]日)实行"大桥周边夜警"任务，在任务中，不能让5个或以上的不逞浪士[illegible]成功，经过2分30秒后，我方的[illegible]，[illegible]在[illegible]
任务名称：大[illegible]
所属：[illegible]
取得剑术：示现流、[illegible]枪术
备注：

出现条件：在指定日子(4日)实行"商屋夜警"任务，在杀掉14名不逞浪士后，新撰组的[illegible]会出现，[illegible]22名不逞浪士，[illegible]入口出现。
任务名称：[illegible]
所属：[illegible]
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、示现流
备注：[illegible]



出现条件：在指定日子(23日)实行"游郭夜警"任务，在不[illegible]的情况下[illegible]的目的地
任务名称：[illegible]
所属：[illegible]
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流
备注：

出现条件：在指定日子(1日)实行"寺夜警"任务，在尽量不战斗的状态下[illegible]地点1，冲井户松助便会出现
任务名称：[illegible]
所属：[illegible]米[illegible]
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、宝藏院枪术
备注：先解决附近的喽罗，再与冲田一起围攻冲井户松助。

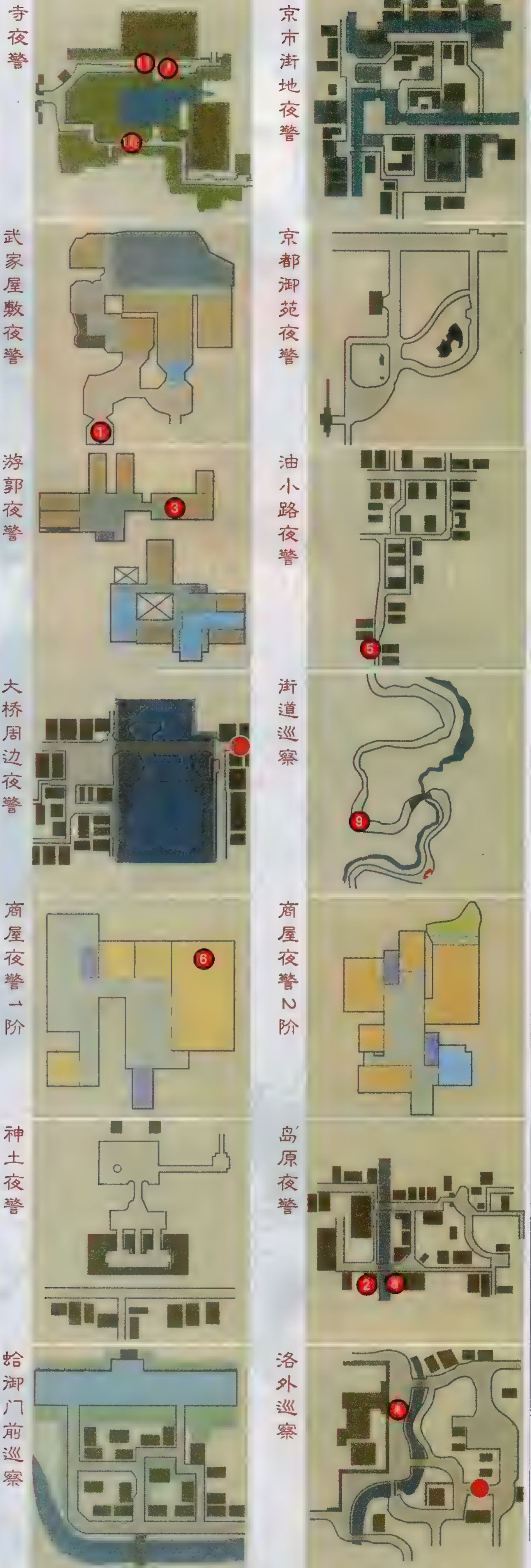
出现条件：在指定日子(1日)实行"[illegible]"任务，在任务[illegible]大石[illegible]

所属：[illegible]
取得剑术：北辰一刀流
备注：[illegible]

出现条件：在指定日子(10日)实行"街道巡察"任务，杀掉17名不逞浪士后便会出现
任务名称：[illegible]
所属：不明
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、[illegible]、宝藏院枪术
备注：

出现条件：杀掉6名不逞浪士[illegible]后便会[illegible]，在该任务中，[illegible]不[illegible]的状态下到达地点[illegible]
任务名称：特殊任务
所属：新撰组
取得剑术：[illegible]北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、宝藏院枪术
备注：[illegible]

出现条件：完成特殊任务[illegible]便会出现[illegible]任务，经过3分钟后到达地点11便会登场
任务名称：[illegible]
所属：新撰组
取得剑术：[illegible]
备注：[illegible]



●NAMCO●ACT●1月29日发售●1人玩●6800日元●记忆容量16格以上●DVD-ROM
●对应硬盘记忆/5.1声道●http://www.namco-ch.net/breakdown/index.html

BREAKDOWN
Text:电玩太郎 Design:SL

© 2003 NAMCO [illegible]（[illegible]为[illegible]画面）

攻略三

解除能量壁

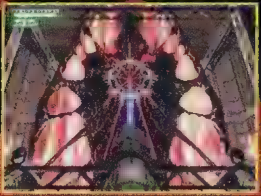
[illegible]我们便从破玻璃窗直接[illegible]刚才的研究室[illegible]利用手上的钥匙[illegible]。[illegible]没碰到敌人[illegible]。

[illegible]敝的空[illegible]前却有一道红色的能量壁，雅力丝走到能量壁前说道：“以前此处并没有这样的墙，那一定源自SITE ZERO。”由于有这道墙壁挡着，因此必须找出消除它的方法。

我沿着右边的楼梯往上跑，到上一个平台时走到另外一边去，在那里发现一个蓝色小木箱，上面贴有“雷射组件电池”，可是接近时冷不防被那些怪虫袭击。好不容易将怪虫消灭，便挥拳打破那小木箱，取得里面的方形电池。得手后雅力丝道：“那看起来会有用的。”

我们继续沿楼梯往上层去，刚上第三层平[illegible]便遇上两名强化战士，我们惟有硬着头皮应战，[illegible]先尽量引其中一人去攻击雅力丝，待自己击倒面前的家伙后[illegible]给余下那个[illegible]。

由于此层有不少铁箱挡路，所以我们选由另一边绕道[illegible]。在那里看见控制台，还有一台重型雷射装置，我于是把刚到手的电池[illegible]并按下启动按钮，雷射枪便放出激光射向[illegible]能量壁，不一会儿那道墙便消失了。



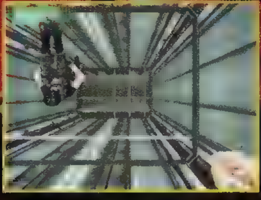
雅力丝走到前方道[illegible]。距离前往研究室还有一段路[illegible]。

我们沿着楼梯回到[illegible]的门，在右边有需要使用2号钥[illegible]入。接下来是不断向下层前进的单线路，[illegible]于我们走到一处门前有士兵尸体的通道前，[illegible]了获得补给品，估计前方一定隐藏有什么机关。

进门后是个小房间，地上竟有三具士兵尸体，可见这里曾发生过惨烈的战斗。当我们走进房间中，右边天花板上突然有感应机关枪伸出来，并向我们猛烈射击，雅力丝喊道：“小心！”

我与雅力丝只好躲到右边的柱子后。我细心聆听机关枪声，发现它每射击一轮后都会稍停一会儿，于是我趁它停止射击的空档从柱子后现身射击，经过几轮攻击后把它破坏（注：由柱的右边现身后先按键锁定机关，如此之后每次现身都可轻易射中机枪）。

连环杀人陷阱



雅力丝道：“此处的保安变得更严密，看来是不想让人继续前进。”跟着她会到前方的门前输入开启密码。

我一马当先地前进，可是走到右边通道时突然有闸门降下来封锁住了去路，并且听到女声广播：“警告，保安系统已经启动，所有未经许可的外部人仕禁止进入研究区。”

虽然前路被封，但是我却发现右边有一个红色的按钮，在无计可施之下只好按它试试。按下后旁边的闸门随即打开，大喜过望的我们自然走进去了，却看见另一边竟然出现横竖交错的雷射光束，雅力丝立即喊道：“小心！”

说时迟，那时快，只见那些雷射光束已经向我们扫过来，我于是跟随雅力丝马上闪避，幸好也能安全通过（注：在此处若被光束扫中的话会即时死亡，而玩家必须记牢光束的位置，并由空位通过。第一轮要靠右边蹲下，第二轮要靠右边跳过，第三轮要靠左边蹲下，第四轮要靠右边蹲下，最后一轮可以等它发动便自己率先上前跳过去）。

通道光束陷阱通道后，我沿左边的路前进当走到一处两边有很多柱子的走廊时，又碰上自天花板降下的感应机关枪，而且还有两架之多。我便利用那些柱子做掩护，耐心地逐一击破（注：同样地先现身锁定目标，由于雅力丝会留在柱子后不动，因此不破坏机关不行）。雅力丝对我说道：“戴力，做得好！”

两人继续前进，又要再次面对那些雷射光束，同样地我跟随着雅力丝小心地闪避，也成功闯过了这道难关（注：第一轮靠右蹲下，第二轮靠左向前跳过，第三轮要走到前方靠中间位置蹲下，第四轮先退后再向前跳过，最后一轮没等它发动便直接跳过）。

深入第4终点站

我们继续沿路走到一个房间，会发现一座仪器，看来是用来开启面前的闸门，但当我扭动其上的锁的门时却没有反应，雅力丝便对我道：“不行，看来我们要找[illegible]枚钥匙。”

我[illegible]边的门前，在[illegible]需要2号钥匙卡才能[illegible]物间内，[illegible]下角[illegible]仪器后有一个[illegible]物柜[illegible]，雅力丝便道：“[illegible]就是第[illegible]枚钥匙。”我于是把它收下，她继续说道：“好了，我们回去试试这钥匙。”

[illegible]才的房[illegible]把手中的钥匙插进仪器左边的钥匙孔，雅力丝则走到右[illegible]这把钥匙，听我的讯号。准备好了没有？3…2…1…转动！”我们便一起扭动两条匙（注：在雅力丝说“转动”时必须再按一次X键才能成功，否则要重来）。

大闸开启后雅力丝说：“走吧！”沿着斜通道往下走，开门后便见到前方远处有两名强化战士，同时我也留意到左边通道内有部汽水贩卖机，所以先去补充一下体力，然后再上前迎战，同样地我与雅力丝各收拾一人。

收拾完两名敌人后便进入通道尽头的大型实验室，在左边角落却遇到未曾见过的敌人，他的样子有点像强化士兵，但身体却被暗绿色物体所包裹着，而右臂却是一柄激光炮，只听雅力丝喊道“那是突击战士！小心他的激光枪。”

在雅力丝解释的时候，我已经交叉双臂一边挡住攻击一边冲向突击战士，并尽量左右游走来避开其激光炮，接近对方后就立即向他展开拳打脚踢，意外地发现对方在近身后简直不堪一击。收拾完后雅力丝道：“这里一定还有其他人，保持警惕。”

我先四处查看，在打倒突击战士的平台另一边发现一具研究员尸体，在其身旁有一个绞动器，虽然未知有什么用，但决定先收下，由突击战士右边的门离开实验室，发现那里的钢闸落下而无法通行，于是到旁边根据指示使用绞动器开启钢闸。

α计划

我们沿路前进，走到一扇门前看见竖着一个牌子，雅力丝念着：“α计划…”而我就隐隐觉得这里与我有着莫大的关系。跟着两人到了另一个实验室，面前放置着多张床，雅力丝察看后对我说道：“这些床……看来已有一段时间没用了。

我没有回应，走到床右边的桌子前，发现摆着一份报告书，于是又拿起来翻阅。

给卡达科学中心所长格连·奥加云

题目：中止α计划

理由：受验者生存率过低，其身体能力没有改善证明

结论：这个计划并不符合军方要求

以上命令对应受验者7号

[illegible]我们走近前方的研究室，那里部分玻璃窗已破碎，雅力丝突然提醒我："敌人！"然后便见到那些怪虫自墙后突然出现飞扑过来，我连忙[illegible]，通过房门进入下个房间，在桌上又发现两份报告书。

报告者：β计划组

'报告与顾问的面谈内容_

名称？——艾尼斯(アーネスト)

喜欢的东西？——雅力丝

讨厌的东西？——药

现在有什么愿望？——想回家

意见：与顾问面谈后的翌日注射T' LANGEN(第四次)，受验者12号的精神相当安定，预定在一星期后进行第五次注射，浓度仍然是50%。

名称：受验者1号

7月17日 2时13分 突然停止心跳：死亡

名称：受验者2号

7月4日 19时30分 发生痉挛

19时35分 心拍数下降

20时1分 死亡

名称：受验者3号

7月3日 心拍数下降：死亡

名称：受验者4号

7月20日 痉挛发作：昏睡

7月21日 死亡

名称：受验者5号

8月1日 投诉右臂上手腕部分出现剧痛

2时41分 血压下降

2时43分 心拍数下降

2时53分 死亡

名称：受验者6号

7月3日 严重呼吸困难：死亡

名称：受验者8号

7月9日 升压下降：死亡

名称：受验者9号

7月6日 8时10分 血压急速下降

8时16分 注射艾宾尼匹灵

8时26分 注射艾宾尼匹灵

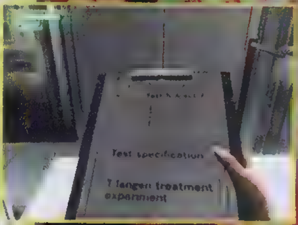
9时56分 死亡

名称：受验者10号

7月3日 严重呼吸困难：死亡

[illegible]一股寒意，因为这个[illegible]计划[illegible]实验，所见的10个[illegible]中，[illegible]有9人[illegible]死亡，而报告[illegible]中没有[illegible]受验者7号（[illegible]我）[illegible]人。

我带着忐忑不[illegible]走[illegible]的房间，[illegible]张独立的[illegible]，可见[illegible]的人[illegible]受到[illegible]的[illegible]起[illegible]小[illegible]报告书[illegible]正是我的治疗报告。



名称：受验者7号

实验内容：注射T' LANGEN实验

8月9日 T' LANGEN 35毫升(第八次注射)

8月12日 对象意识不清

8月15日 呼吸困难：昏睡

8月16日 右手甲出现发光反应

8月18日 回复意识：记忆受损

8月19日 再度昏睡

8月25日 回复意识：症状稳定

8月30日 移送到主医疗区

看毕报告[illegible]，[illegible]面的门[illegible]，[illegible]走廊左边[illegible]现有另一个门[illegible]，[illegible]"[illegible]计划"，我心想除了"[illegible]计划"之外，原来这里还在进行另一项[illegible]，[illegible]不安的心情打开[illegible]门。

门[illegible]后，我发现左边是一面巨大的落地玻璃，在玻璃的另一边是间颇为宽敞的房间，里面有着一些游戏用的木马，天花板上则挂着天使像，但吸引我目光的却是[illegible]内有数名儿童，显然是被困在这里进行不为人知的实验。

雅力丝这时走到玻璃前，一脸不悦地说道："这些孩子们——他们是β计划的试验对象。"这时[illegible]小孩[illegible]，[illegible]却听见雅力丝大声喊道："呀！那孩子——是艾尼斯！"同时玻璃后突然升起[illegible]，雅力丝忍不住用力敲打玻璃："来帮忙！救救他们！"

可是就算我[illegible]打[illegible]，那玻璃却丝毫[illegible]，而最后雅力丝只好[illegible]手无奈地说[illegible]算了……总算他们仍然生存着，我们[illegible]开这[illegible]。"我也不知应怎样安慰她。

谜之女科学家

我们通过多重闸门后到了[illegible]走廊上，在那里有"久违"了的汽水贩卖机。接着沿斜道往上走，终于走进另一间办公室，意外地竟让我们找到一名生还着的科学家，而且还是女的。

她坐着旋转椅转过来面向我们，一举手一投足间都显得妩媚十足，而她显然知道我是谁："啊……你终于醒过来了。"她带有浓厚的俄罗斯口音。

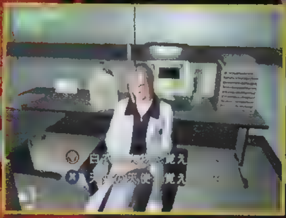
"你认识他？"雅力丝一脸疑惑地问道。

女科学家答道："对！小姐，我对他非常了解。"然后她指着我说道："先生，你在我们职员之间相当有名。不过很可惜，我再过不久必须离开，所以请你们不要骚扰我。"说罢她又转回身继续忙着去操作电脑了。

我们不再理会那名女科学家，走到下层找到可以前进的通道，同时也看见那女科学家走过来。当我们进入下层的房间时，留意到一座相当奇特的装置，它有着一个流线型的[illegible]，而罩内的是个坐椅，当然我们并不清楚它有何用途。

[illegible]时女科学家也来到房间中，雅力丝便问道："这是什么……"女科学家[illegible]的动作说道："这是我花十年时间的研究成果……但也可以称它为垃圾。"

"垃圾？"雅力丝带着不太相信的语气反问。

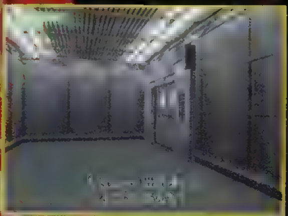


"不[illegible]……"女科学家[illegible]在想[illegible]措词去[illegible]："你知道……他们[illegible]有[illegible]支付垃圾研究所需要的费用，所以他们裁减了我的研究预算，因[illegible]……这是[illegible]件垃圾，就[illegible]"说到最[illegible]显[illegible]点激动。

"[illegible]废话[illegible]"雅力丝[illegible]女科学家[illegible]，女科学家却微笑[illegible]："不[illegible]已经找到了下个赞助者。"

[illegible]家说罢便走到"垃圾"[illegible]前[illegible]又忙碌地操作着电脑说道："[illegible]还有一件事要做，就是给前赞助者的回礼——我想他们会后悔下了那个决定。"女科学家又操作了一会儿电脑，最后按下输入纽，我[illegible]看见电脑屏幕上闪着红字。

这时女科学却对我说道："呀，威力，你对于这里的东西记得多少，什么是你最[illegible]回忆到的？"我于是照实回答："我……我记得在天花板上的天使像。"



女科学家却有点质疑"天使？[illegible]？但那个房……"然后她便沉思起来，[illegible]摊手[illegible]道："啊，你要知道……记忆并不是一件可靠的东西。记忆，它并不一定来自真实，尤其对于你这种有失忆症的人来说，你明白我[illegible]吗？"听完我并没有回答。

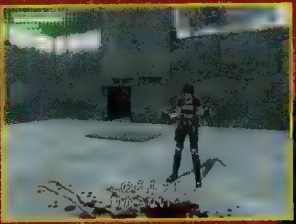
女科学家又转向身后的电脑，然后从主机中取出一枚光盘，跟着站[illegible]："我是史提芬妮亚·维珍丝姬(STEPHANIA · VEGINSKY／ステファニア・[illegible])，希望能够更早点认识你，这样就可以治好你……但我不会停[illegible]，为此我会不惜一切。"

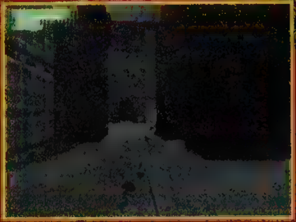
[illegible]罢她把手中的光盘放进口袋中，然后对着桌上的宠物篮道："是时候走了，[illegible]柏(ヤスパル[illegible])。"当她提起篮子时发出猫叫声，然后她走到"垃圾"后的门，[illegible]入密码后走进去，在门要关上前说道："威力……你要找个好的医生，再见。"

至于一直冷眼旁观的雅力丝，这时对我说道："我很想知道她究竟在计划着什么……"但她随即挥手："啊，我们本身也有太多的问题要担心，还是[illegible]，应该不会很远的。"

我们从史提芬妮亚离开的门另一边离去，会到达存放等待洗涤衣物的通道，沿路前进会来到另一个大型实验室外的走廊中。当我们走到通道右边的门前时，突然听到有个男声大叫："天杀的！现身吧！你在哪里？我要杀了你！"

看不见的敌人





我顺着声音传来的方向拼命跑，越是接近声音越是清晰，然后听到一些惨叫声，终于我俩走到一个较大的房间里，可那里并没有半个人影，只剩下一大滩新鲜的血迹。雅力丝看着血迹道："唔……相信没有人在流了这么多血之后仍能生存…"

而我随即发现血迹朝另一边的门伸延，于是沿着血迹前进，在途中不时看见有人影消失于通道[illegible]角处，接着又听见一些难以形容的怪叫[illegible]的好奇心盖过了恐惧，所以没有半[illegible]上去。

当我们通过第一个货仓后，正好看见远处一名研究员消失于大货柜箱之后，但想追上去时却有货箱掉下来堵住去路，我们唯有绕道而行，在下个仓库有汽水贩卖机，同时雅力丝发现此仓库有楼梯通往上层。

"噢……"到了上层看见血迹并未消失，令雅力丝也产生一股恶心的感觉，我俩继续追踪着血迹，终于走到一个办公室，只见刚才的研究员已经倒在地上一动不动，而令我们感到诧异的是身旁的椅子竟然在无风的情况下自动倒在地上，雅力丝上前察看尸体："竟然这里发生什么事？"

就在此时房间角落的桌子，放在上面的物品竟似被什么东西扫到地上，而这股不明的力量还一直[illegible]其他桌子而去，经我细心察看，终于发现面前原来有一名[illegible]色的生物，[illegible]它还向我攻击过[illegible]，并且[illegible]出其真身，它虽然有着女性的胴体，但是两手却是巨爪，而且行动敏捷，不过我也非无名[illegible]，与雅力丝合力收拾她（注：玩家可以通过地上的影子来确认敌人位置，而对付她的方法和强化士兵没有分[illegible]，但要小心对方会跳过来攻击）。

[illegible]形战士[illegible]后，雅力丝也[illegible]一口气道："[illegible]是危险的敌人，在这里做什么呢？"听雅力丝这样说，我于开始调查这里，在[illegible]找到一罐汽水，然后走到玻璃[illegible]按下[illegible]的按钮，下层大房间对面的门[illegible]见更多的隐形战士顺着血迹[illegible]"她们正朝仓库方面去，[illegible]经过一番搏斗。"

[illegible]当走到仓库下层便碰上[illegible]隐形战士[illegible]知道怎样看到其位置，所以对付她们[illegible]困难，[illegible]个仓库中各有两名。

回到大房间经隐形战士[illegible]的路走，会到达刚才经过的实验室，在那里共有两名隐形战士，因此我也受了一点伤，[illegible]受伤的话，不妨回到大房间左边的走[illegible]水贩卖机，但只能购买一罐汽水[illegible]发现一具研究员尸体，其身旁有不少枪药补给。

与格连会晤

[illegible]由实验室另一扇门离开，[illegible]路往下层进发，[illegible]一个休憩通道上也有汽水贩卖机。继续前行沿途并没有敌人出现，当我们到达一个超大型的广场时，却看到高层中央站着一名男性科学家，我俩于是走到其背后去，他正凝望着一个类似纪念碑的东西。

那科学家并非没有留意到我们，显然他对我的来意非常清楚，他仍背向着我们说道："我是其中一个杀害你们所有人的人，全部人……α计划的牺牲者。"

雅力丝问道："α……计划？"科学家道："你已经见过那些强化战士了吧。"

雅力丝叉着腰道："不错，我已经见得够多了。"

科学家道："我就是为军方研究那些强化战士的人，那些怪物是经由人类所衍生出来的，有数万个沉睡在此地底下，谁能够控制那些强化战士，将会[illegible]很强大的战斗力。"

雅力丝道："相信[illegible]不会错过这机会。"

科学家续道："[illegible]来研究，我[illegible]于有成果了，然而[illegible]方却在这时才告知他们要利用[illegible]强化士兵，那就是α计划。"他的语气中带着无奈："所有的受验者都死去了……除了一个人，该人曾长时间处于昏睡状态……而那个生还者就在这里。"

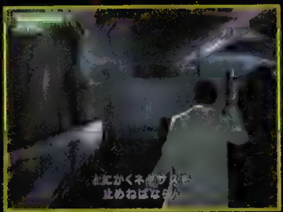
说罢科学家转过身来指着[illegible]："我是在说你，戴力。"

这时雅力丝才说道："戴力，他就是格连。"格连对我道："我已听闻你苏醒……但没想到你会到这里来。"我也不知应该怎样回应。

至于雅力丝则向格连说道："格连，戴力看起来有加速发达的迹象。"格连问道："你是说加速发达现象？"

雅力丝点头道："他能够破坏强化战士的护盾。"格[illegible]很兴奋："α[illegible]计划终于有了一个成功的例子。"然后他对我说道："戴力，[illegible]你是[illegible]一能够[illegible]NEXUS的人，跟我来。"

无间通道



我和雅力丝跟随着格连走，他会开启一扇需要密码的门，在那里听见有另一人说道："是这里，随我来。"而我就和格连乘上前进履带，接着格连对我说道："NEXUS是某种能控制强化战士的控制塔。"这时我留意到前方一些研究人员正朝左边的通道跑去，格连继续说道："这是为何我们首先要停止NEXUS的原因，研究组是有对付的计划，可是…"这时通道中发出警报。

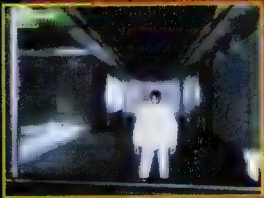
我们乘上另一条履带，此时有一名研究员自房间走出来找格连："奥加云博士！那些军人命令要掌控研究数据……如果不答应就会用武力来控制研究中心。"格连道："那就给他们吧，[illegible]正[illegible]写[illegible]些数[illegible]并不会花很久。"

那研究员却迟疑地说道："但是……奥加云博士，[illegible]些数据[illegible]了。"[illegible]大[illegible]外："[illegible]？"

研[illegible]员[illegible]："有人[illegible]后[illegible]删除了[illegible]"

[illegible]连面[illegible]重地追问[illegible]"你[illegible]好吧，[illegible]联络军方，你[illegible]专心处理NEXUS！"研究员回答："好的！"之后他便转身离去。

这时我们三人也到达履带的另一边，格连对我说道："这里。"



接着我开门前进，岂料又再发生之前碰到的时空扭曲，再次见到那只黑白纹猫在眼前走过，追上去却又消失了，而我继续沿路前进，当走到一处有镜子的地方时，竟发现我已不是我，而是一名身穿白衣的男子。

当我继续跑时，竟听到格连正在重覆说着之前听到的话，更奇怪的是我返回刚才的通道，并且看见格连、雅力丝及自己，刚才研究员报告的情景我此时却以另一角色的身份又看了一遍。

我再次走进刚才产生时空变异的通道，却听到有人对我道："你在时间滑行中。"然后又重覆刚才的景像，就这样重覆了三次，最后我决定不理会一切全力跑，在回到履带走廊时看见左边有研究员正根据指示走进一个房间，我便跟随对方走进另一通道，在那里突然有多名研究员为他们的鼓掌，而他们也逐一消失，这时我听到人有说："全看你了，戴力。"而其中一名女研究员样子竟和雅力丝[illegible]一样，她还对我说道："多谢！"

格连的请托

当所有人都消失后，我便打开面前的门，这时又传来上帝的声音，并来到一个大型控制中心，那里有多名研究员，而格连与雅力丝就站在大型屏幕前，我没有向他说明刚才发生的事，而格连则指示身旁的技术员操作仪器：“让我们看看地层照片（GEOTOMOGRAPHY）的映像。”“是。”

接着我转望向前方的大型萤光幕，格连道：“看……这就是SITE ZERO，NEUXS位于它的中枢。我们已花了10年时间来研究，但它仍然充满谜团。”从萤光幕中所见，那是一座巨大的建筑物，看起来像是由奇怪的岩石形成的，有一条人工化的桥连接着。

格连继续说道：“我们虽然不知道它是由谁创造的，但是却了解它被创造出来的目的，那肯定是……一种武器。开发它的技术相当惊人，我所知道的连表面的皮毛都说不上。或者这样说也不对，应该是我们连它的表面在哪里也找不到。”他的语气中带着几许无奈。

这时雅力丝问道：“那它具有危险性吗……潘多拉之箱？”

格连答道：“从潘朵拉之箱是取得希望——这是科学。”雅力丝却道：“但你们失败了。”

格连无力地回应：“……对你的质问我无法反驳，现在倒说是我们唯一的希望。”

然后他转过身来看着我：“你是我们的希望——戴力！你必须制止NEXUS，若你不能，世界将会面对前所未有的危机。”

“危机？”雅力丝问道，“你是指敌人？”接着我觉得所有人的视线都集中在我的身上，我环视周围的人，只见那些研究员都以期盼的目光看着我，一个女研究员说道：“请救我们。”

我对于自己要承担这么重的责任，实在觉得很难做到，又不想让别人为难，所以说道：“我无法答应你们。”（注：选择“[illegible]”是答应，选“[illegible]无理だ”是不答应，两者结果其实没有很大分别）

格连和雅力丝显得相当失望，格连说道：“不管如何，戴力……反正我们已经做好准备，如果你改变主意便来找我。”至于刚才求我帮助的女研究员则冷淡地问道：“好了，工作吧，我们要继续监视NEXUS。”

令人讶异的问题

对于自己令到他人感到失望，我多少有点不好意思，然而也不想违背自己的意愿。这时我看见格连往另一边门走去，我于是跟随着他走。在通道旁的货柜上有不少弹匣和干粮。

“这边。”我和雅力丝随格连走到另一个研究室，却看见那些怪虫突然出现，并且向格连袭击，雅力丝边开枪边喊道：“别让那些怪虫接近格连！”我于是挡在格连身前用机关枪扫射自容器内爬出来的怪虫。

经过一轮战斗终于将所有怪虫消灭，格连也松了一口气：“你救了我一命。”跟着他指了指其身后的仪器道：“让我们继续吧，这边。”

我随他走到台上，雅力丝便优雅地坐在旁边的铁箱上，我则往格连那边去，只见他站在一座有椅子的机械上，指着那椅子道：“请坐上去。”

我坐上后格连又说道：“好，请留在这里一会儿。”说罢他转身到一个活动架子上取来一个注射器接着说：“这是高浓度T'LANGEN——又叫做发达加速现象（ACCELERATION），实际上我应该花更多时间去提高纯度……可惜我们没有足够的时间，但即使这个纯度也足以将你的体能状态提升到另一层次。”

这时他身后的雅力丝问道：“格连，要多少时间才会令到达加速现象生效？”

格连转身对雅力丝道：“效果会即时……T'LANGEN会令细胞产生急速的变化反应，令他得到强大的力量。”

雅力丝再问道：“安全吗？”格连答道：“……它会支持生命……”

这时格连却俯身悄声问一个颇令我意外的问题：“戴力，可否问你一个问题？”说着他略微向雅力丝那边仰首问：“那女子是谁？”同时他也已向我注射T'LANGEN。

我内心也觉得很惊异，因为一直以来是雅力丝引导着我到这儿来，并且对我说有关格连的事，可现在格连却问我这样的问题，我便反问格连：“你不知道她是谁？”

格连轻微摇头道：“不，我不知，她并非在这研究中心里工作的人，为何她会知道这么多？”

我当然也答不上，就在此时药效发作，只见我双手发出强光，其光亮连站在面前的格连也受不了而后退，而我则边看着自己的双手边站起来，格连发出惊叹的声音：“噢！这就是发达加速现象。”（注：这时玩家的角色体力及特殊能力棒会大幅增加）

过了一会儿我的双臂终于回复原状，雅力丝问格连：“就是这样吗？”

格连答道：“在他体内的受容体已经增殖来配合T'LANGEN。”

雅力丝却仍然接着问道：“那即是已经完成。那现在我们能够对抗NEXUS了，要怎样才能进入SITE ZERO？”

格连回答：“搭乘直通升降机可前往，它位于……”但没等格连回答雅力丝却已抢先道：“F地区。”

格连道：“你看来早已知道。”话中带点讽刺，但雅力丝不以为然，对我挥手道：“好了，我们就这样去。”

新的力量

这时我听见左后方传来开门声，然后又听见一些光束射击声，回头一看发现突击战士竟然在二楼上出现，雅力丝忙喊道：“他们来了！”她立即带着格连躲到仪器后，而我就试图去对付敌人。

由于突击战士所站的地方不是我这里能接近的，所以一时之间也不知道如何是好，却听格连道："使用你的新力量！储存你的能量后释放出来！"

我站在能看见突击战士的位置，然后如格连所说试图储存能量，果然我的右手凝聚出一个能量弹，于是我将它掷向突击战士（注：这时画面中会显示按R键，按着不放就会进行储气，然后投向目标）。

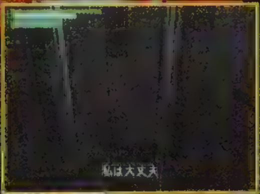
投掷四次能量弹后终于将那名突击战士收拾掉，但随即又来了三名援兵，由于[illegible]性冲上前[illegible]付它们。当哦胜敌人后[illegible]："那就是你的新力量？"

我们回到台上找格连，他显得相当兴奋："太出色了！你现在有机会去制止NEXUS。"雅力丝道："我希望不只是个机会。"

格连道："好了，我指望你俩了。"说罢他会走到控制台上操作了一番，为我们开启另一边的门，雅力丝道："走吧！"

我与雅力丝离开研究室沿着走廊右边的通道前进，当我走到另一个弧形通道时，发现地上又有一群怪虫，于是先下手为强，未待它们发现我们前先用机关枪收拾干净。接着我们走到第二个巨大圆形保险式大闸门，雅力丝会走上前输入密码开启。

与雅力丝失散



我俩进入后便等待身后的闸门关上，以及前方的闸门开启，岂料刚打开就受到突击战士的埋伏，对方共有三人，我便边防御边冲上前逐一收拾它们，好在它们耐力有限，轻易地被我击倒。

沿着右边的通道走，途中又遇到一名突击战士。之后便继续沿路走，虽然前方看似有分岔路，但其实是彼此互通的，再通过一条弧形走廊开门，就会看见远处有突击战士，我冲上前收拾干净后，才发现已有两名强化战士封了我们的退路，我与[illegible]

[illegible]走到[illegible]来了[illegible]

[illegible]现身，并且不断朝我们射击，刚好这时升降机到达，雅力丝率先走进去，并对我[illegible]升降机门。我们走到左边按键把门闸上，通过一场战斗（注：玩家也可以上前把敌人击倒，但这样难免会受点伤。）

当升降机开始下降时，雅力丝便道："我们可以由这里直接下降到SITE ZERO去。"可是话[illegible]完，升降机的灯光突然熄灭，而我也听到一些金属磨损的声音，然后升降机便停顿下来，雅力丝问道："它停了？这看来不妙，我们要尽快离开这[illegible]

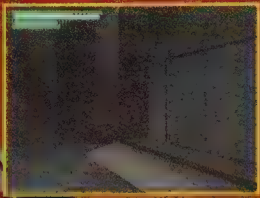
这时升降机内漆黑一片，我只看见刚才雅力丝身旁的一点绿灯，我于是按下去，原来是紧急开门按钮，接着我便跳攀上去，可是当我准备去拉雅力丝上来时，升降机竟然急堕而下，只听见雅力丝发出惊呼，不一会儿升降机也堕至底部，发出震耳欲聋的声响。

我等了一会儿，终于听见雅力丝自下传上来的声音："戴力！我没事，不过没有办法回到上层去，我们就分头前进，我在SITE ZERO的入口与你会合，[illegible]方事要小心。"

[illegible]边有通风槽，于是便顺着[illegible]，[illegible]途中[illegible]，我[illegible]由通风槽[illegible]一个杂物房，[illegible]刚着地又有多只怪虫向我扑面而来……我在杂物房地上找[illegible]和干粮，[illegible]是马上补充一下。

我由房间内唯一的门离开，沿楼梯往上层走到一个相当宽阔的地下通道，在那里看见半空浮着一些有点像灯泡的生物，只见它们正向我飘过来，也不作细想便开枪消灭它们。我往右边走又看见一堆怪虫，消灭后发现地上有罐汽水。

与军方中尉碰面



往另一边打开大闸[illegible]边其中一方的门，我不禁倒抽一口凉气，[illegible]见通道远处不仅有两名强化战士，还有三名突击战士，以我现在孤军作战的情况下，要收[illegible]实[illegible]太勉强了，所以我决定采取避而不战，先[illegible]地[illegible]启右边闸门，然后全力往尽头空间[illegible]的门[illegible]（注：由于这里敌人太[illegible]击的[illegible]以[illegible]不[illegible]间右边有门，跑到那里就要尽快开[illegible]）

不幸的是我还是被敌方发现了，我开门后便继续见路便跑，当我走到一个小型储物室时，发现另一边的门已被重重的铁箱所封住，我于是跳攀到那些铁箱上，才算成功摆脱了那些追兵。当我翻过那些铁箱到另一边，发现身处在一个巨大货仓的角落，并且看见一些突击战士正被二楼某些人攻击，令人意外的是突击战士处于下风，还被逐一消灭。这时却有两名突击战士朝我的藏身处走来，虽然我此刻负伤不轻，也惟有硬着头皮迎战，还好他们并不厉害。

当我从阴暗处走到大货仓中央的灯光下，隐约看见前方有一名士兵，同时其身后的闸门也缓缓升起，只听闸门后的人举起手命令道："停火！我说停火，你们这些蠢材！"面前的士兵便站起身把手上像大炮的武器放下。

我回看那位像指挥官的士兵，他对我道："唏！朋友，请把枪放下，……我们是好人！"说罢他走到我面前："唔……真是太令人惊讶了，我还以为只有我们才能对付那[illegible]强化战士，而且你还只[illegible]头痛，他[illegible]这些家伙对于这里的情况一点也不清楚。"

[illegible]时听到[illegible]的士兵[illegible]"[illegible]……这[illegible]是戴力[illegible]高[illegible]"

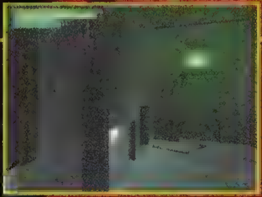
那[illegible]挥[illegible]到后却没有[illegible]么[illegible]"……[illegible]可[illegible]理[illegible]击战士[illegible]我[illegible]灵·戴·[illegible]（GI[illegible]DE·[illegible]）[illegible]……你可叫我[illegible]我们奉命来[illegible]里破坏[illegible]下的[illegible]"

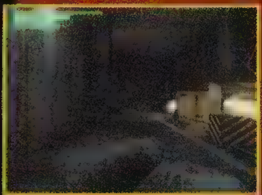
那士兵连忙提醒赞灵："那是机密资料，长官！"

[illegible]手[illegible]兵！"然后对我道："听着，高尔！我的部队奉[illegible]地任务[illegible]没有接到杀你的命令，[illegible]彼此，怎样？"

对于赞灵的话我实在似懂非懂，所以答道："我不相信你！"赞灵只好无奈地挥手道："可惜，那就别挡着我们。我们的后援部队很快就会到来，你还是早点离开，下个部队未必像我们那样友善……后会有期。"

再战敌方士兵





我走到赞灵出现的货仓角落，在地上捡到汽水和干粮，然后沿着角落的通风槽爬进去。沿着槽前进到尽头会掉到下一层，着地后发现左边有扇门，于是打开看看，发现门后是个小房间，那里连接着一个巨大圆柱形空间，在那里却碰上赞灵所提到的其他部队士兵，对方见到我便大声通知同僚："发现高尔！他在这里！"

我沿着楼梯往下层去，途中不时遇到士兵的攻击，我在没有选择的情况下回敬他们，士兵中弹后只懂得高声呼喊。到了下一层后以顺时针方向走到尽头，再经由铁梯爬下去，当我走到一处栏栅被破坏的地段时，听到下层的士兵叫道："高尔在那里！"我于是在那里采取居高临下的方式开枪，将他们打得落花流水。

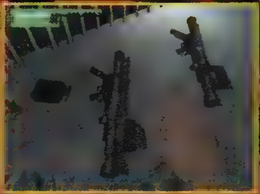
好不容易到了下层地面，除了在士兵尸体上搜到弹药和干粮，还在角落里找到一罐汽水。跟着拉下巨型闸门旁的控制杆开门，发现前方是一条不知通往哪里的路轨，而且看起来通道正在施工

之中。

[illegible]然我也免不了挂彩。

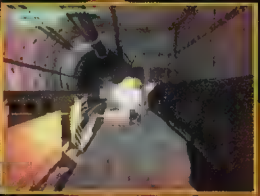
地下铁道困战

收拾完所有士兵后，我便沿[illegible]没多久[illegible]见另一[illegible]货车，上[illegible]网封住了，我于是就想可否有别的方法通过。我先沿运货车旁的楼梯到上层去，发现那里除了有数具尸体外，还有许多弹药，更令我喜出望外的是得到一门火箭发射器与炮弹，相信对日后战斗有很大的帮助。

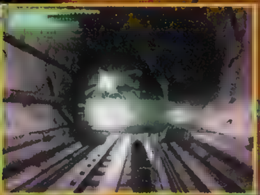


我回到下层走上运货车，车上两边各有一个按钮，代表车前进的方向，我先按自己前来方向那边的按钮，运货车会退后至另一边尽头，我随即下车走去拉动控制路轨的摇杆，改变路轨接驳后便再登上运货车，就会冲破那些铁丝网继续前进。

在运货车行驶的途中，我又遇上那些像灯泡的怪物，于是再次用机关枪来收拾它们。行驶了[illegible]我的却是四名士兵，他们凭借货柜作掩护向我开火，我自然要还以颜色。收拾掉那些士兵后，我便到站里按下控制路轨的仪器按钮，令路障升起。



回到运货车上按键继续前进，同样地在途中有灯泡怪出没，之后的一段路上都没有什么敌人，[illegible]大直路上时，我依[illegible]见[illegible]来改为走[illegible]



[illegible]在一条地下通道中，从墙壁上的血迹来判断，这里似乎也非什么安全的地方，当我走到一具士兵的尸体旁，发现右臂又出现以前的奇异感应，而在尸体旁还拾到了汽水和弹匣。

再往前走不久又发现另一具士兵尸体，这时我的两臂都出现光纹，同时也见到久违了的强化战士在面前出现，我将[illegible]动，想不到竟然发出一股强大的冲击气浪，将企图接近我的强化战士轰飞（注：画面中会教玩家同时按L和R，不过这招会消耗相当多的特殊能力）。

不过在我把强化战士轰开后，却又有另一名强化战士冒出，变成要同时对[illegible]个家伙，我只好先集中攻击其中之一，因为我知道遭他们夹攻是何其难对付[illegible]

雅力丝倒伐相向？

收拾它们后我捡起另一个士兵尸体旁的补给品，之后便沿路继续前进，开门后发现自己到了电机房，在那里只有高处的一个通风槽，我于是跳攀上去沿通风槽前进。

到另一边是类似食用水过滤室的地方，当我走下楼梯时隐隐听见有些怪声，原来一条地下通风管竟然被内在的力量挤破，从里面涌出大量怪[illegible]后的门，[illegible]已被倒塌的乱石所堵塞。

[illegible]到了另一边地下[illegible]的怪虫，[illegible]道进发。在前进途中突然听见有人发出哀号。

[illegible]过的幻觉，开门后看[illegible]间的一角，我心想她不是说在SITE ZERO入口会合吗？而对方见到我便呼唤我的名字："戴力。"没有多想我便走上前去。

岂料走上前却发现不对劲，因为雅力丝的半边脸竟然血肉模糊，甚至身体也有[illegible]用恐怖来形容，[illegible]不容分说便向我[illegible]却没有半点效[illegible]对方可能[illegible]用徒手战斗。

当我把她击倒后，她便消失了，[illegible]有另一个假的雅力丝出现，再将她收拾掉后我终于从幻觉中回到现[illegible]的原来是曾碰到过的光学迷[illegible]

我经楼梯走到隔壁的货[illegible]门到达另一边的地下通道，在我沿通道前行时，却发现这里竟然接有炸弹引线，若我碰到它就势必被炸死，我于是小心地俯身走过去。继续前进打开闸门后又发现一个设在脚跟高度的引线，于是便要跳过去。

SOLUS 大追杀

顺着通道走到通道另一边开门，当我要进入那里的工作间时，突然感到右边有人，转过头去竟发现不知何时SOLUS就在站在自己身旁，只听他喃喃自语："目标，人类……你的目标是NEXUS。"说罢他指着前方。

我见他好像没有什么行动，于是问道："你是来阻挠我的吗？"他却重覆着我刚才的问话，然后语气中不带感情地说道："我是……SOLUS。SOLUS的任务是监视敌人行动，消灭威胁，保护NEXUS……"

说到这里他突然大声挥手道："……消灭！"然后便向我攻击，我知道自己绝对不是他的对手，所以转身逃跑，SOLUS会发出一[illegible]攻击，被击中可不是闹着玩的，沿路逃[illegible]过一个[illegible]方没[illegible]物的[illegible]的墙上写[illegible]，该处有一[illegible]蓝色绞[illegible]我[illegible]绞盘旋开[illegible]

[illegible]下来由绞盘旁的通道前进，通道中[illegible]SOLUS[illegible]却有一名士兵在守候着，我一鼓作气将之击倒，并且旋开那里的黄色绞盘。

回到"A区"去，本次由另一边通道前进，沿路走会到达"C区"，那里有三名士兵，打倒他们后便把红色绞盘旋开。

当三个绞盘都旋开后，我留意到其中一条通道特别地连设了两条引线，还竖着一个"禁止进入"的告示牌，显示该处SOLUS未曾经过。我于是跃过引线，发现那里有一扇需要扭[illegible]盘才能开启的门，其旁边亮着三种颜色的灯，显然代表之前我所旋开的[illegible]相门后房间的水放走了，我暗自庆幸自己提前将三色绞盘旋开，否则就要多走许多[illegible]枉路。

连环引线炸弹陷阱

进入房间后发现前方有一个洞，由于SOLUS已在背后，因此我没有细想便纵身跃下。到了地下水道终于摆脱SOLUS的追杀，但却到了另一个陌生的环境，我只[illegible]沿着水道前进。不过走了一会儿，却听见有一些既怪异又熟悉的声音在接近，原来在水道内也有光学迷彩[illegible]士，于是我[illegible]心留意溅起的水花，以免被它[illegible]。

当我经过一处需要低身通过的通道后，发现了一具士兵的尸体，在他身旁捡到不少应急物品。同时我又听见光学[illegible]战士的独有嘶叫声，于是凝神[illegible]功地把它消灭。跟着我又通过一[illegible]低身才能前进的通道，终于[illegible]的铁梯。

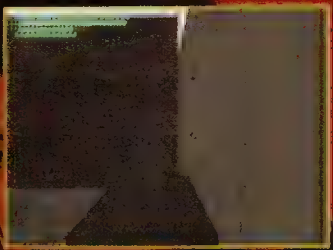
回到地面真的有种恍如隔世的感觉，而我也发现自己身在一个货仓内，不过中间被铁丝网阻隔着，另一边看[illegible]起重机，而我身处的那边则[illegible]

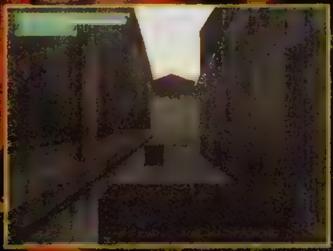
[illegible]

[illegible]

这里看来像是货仓区，而门前也设有引线，幸好再次被我看穿。

这个货仓区[illegible]敌人竟然设下了[illegible]常歹毒！还好我身手敏捷，全部都化险为夷（注：在通道上的引线有许多需要前跳过去，另外在附图的位置，需要先跳上木箱，然后在两边的引线之间着地再低身通过）。

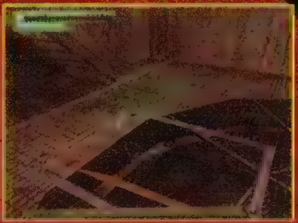




到了一个较宽敞的空间后，发现前方通道设有斜着排列的引线，好在可以从旁边绕过引线前进。但接着的通道内引线却分布在不同的高度，更阴险的是竟然在地上铁箱后视线看不到的位置也有引线，而接着的两条引线则要靠踏着木箱上跳过去。

通过连串的引线陷阱后，终于能松一口气了，在通道出口左边的地上发现有许多紧急干粮。之后我沿两组货柜之间形成的狭窄通道前进，到了一个相当空旷的直升机停机坪。

大战军用直升机



我刚到达停机坪就觉得有点不对劲，不仅听到有直升机的轰鸣声由远而近，还通过士兵的通话器听见对方道：“这是DEVIL 80，我们发现高尔，本次不会再让他逃脱。”我随即看见军用直升机出现在上空，并且朝我作出猛烈攻击。

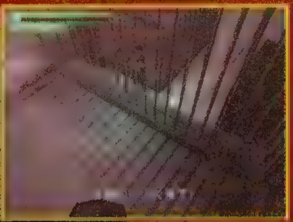
[illegible]弹药相当有限，但好在此停机坪四边以及某些货柜顶上都有弹药，因此[illegible]我有能力与之周旋（注：此战[illegible]火箭发射[illegible]用直升机击落，[illegible]会自由地飞个不停，玩家必须在[illegible]才有机会命中目标，[illegible]导弹，因此要把[illegible]弹药补给其实也是有[illegible]的，[illegible]色的木箱中，需要挥拳破坏木箱[illegible]了货柜底下有干粮[illegible]供补给体力，要好[illegible]

好不容易终于[illegible]听到对方机师在求救[illegible]我们要坠落了！”[illegible]坪之上，机毁人亡[illegible]

我走到一边有[illegible]现在直升机于空中爆炸时所[illegible]仓库铁闸，使那里出[illegible]中，发觉那里正好是我从下水[illegible]上来的那个仓库的另一边，在仓库左边有门可供前进，我沿路走着又到达另一个机房，那里通往大型抽气扇。

看来我现在唯一可走的路就是通过那些抽气扇掉到下层去，因此必须先找到停止抽气[illegible]运作的按钮，[illegible]找到操作按钮，然后便见到仪表在作25秒[illegible]数，显然过了此时间后抽气扇会自动回复运作。情况非常紧急，我立即从铁丝网的缺口往下层跳下（注：抽气扇共分三层，而每层之间还有一个隔室，隔室中供跳下的洞均位于角落处。如果在读秒完结后还未到底层就只好选择重来）。

与雅力丝会合



到了底层我需要低身[illegible]过垂直的大型[illegible]，还好它们[illegible]端房间，那里的门[illegible]的[illegible]留意到有一个[illegible]风槽[illegible]打开[illegible]去。

[illegible]的通风口时，突然听到枪声响起，最初还以为自己被敌人发现了，但随即听到士兵喊道：“别让她逃走了！”另一人道：“没问题，我能逮到她！”原来他们正追捕雅力丝。

我顺着士兵奔跑的方向继续向前爬行，又走了一段路听见士兵道：“可恶，没有锁匙！”然后走到一处右边有通风口的地段，会看见那是个仓库，而雅力丝正好躲在货柜之后，当她发现有人在通风槽窥伺便立即举枪指着，但发现是我后便把枪放下了，并对我挥手道：“……戴力！快点，我这里需要支援！”

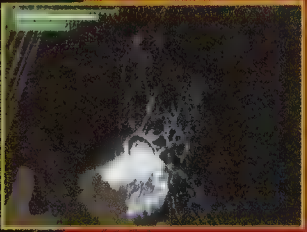
我立即沿通风槽继续爬行，当我到达一处下方有通风口的地区时，听到下方走廊上的士兵叫道：“后退！”

我向下看去，乖乖真是不得了，原来士兵因为没有锁匙开门，便他们决定用炸药将门炸开，所以我只好稍微退后才免受波及，同时听见士兵喊道：“要爆炸了，离开！”

爆炸过后那[illegible]通风口的铁格也被破坏，我看清楚两名士兵走近[illegible]后[illegible]走廊，先开枪收拾[illegible]近我的人。这时我听见[illegible]有人大[illegible]”[illegible]枪声[illegible]起，原[illegible]士兵留在[illegible]，我[illegible]是回身[illegible]

[illegible]后我[illegible]士兵收[illegible]谢！我很高兴你没事，我们越来越接近目的地了……[illegible]她指着我说道：“现在由你带队……靠你了。”

深入地底核心



我回收士兵的弹匣并喝下放在角落里的汽水后，便由另一边的门前进，顺着通道一直前进，会发现自己又走到地下铁道中。往左边走看见路轨用的运货车，雅力丝说道：“是一辆运货车，我们何不利用它？”

当我想走近运货车时，雅力丝却发出警告：“它们来了，我跟着你。”原来在控制台及运货车上有大量的怪虫。收拾完后我按下控制台的按钮开启挡着运货车的横杆，便与雅力丝乘上运货车出发，在行驶的途中也会碰上像灯泡的怪物。

运货车行驶了好一会儿，终于来到了尽头，我俩下车后发现铁丝网对面的控制室内有两名士兵在看守着，我于是绕过去将之射杀，在他们身上搜到干粮及弹匣。接着我到控制台分别把两个扳掣推往上，便听见有机械在运作的声音。

我[illegible]回到停泊运[illegible]车的平台，发现那里角落处[illegible]后发现所站的平台[illegible]向下沉，原来那是一部巨型[illegible]“[illegible]我们可有一段时间[illegible]休息一下了。”在升降机下[illegible]道：“看！”我顺[illegible]所指的方向看去，发现一堵[illegible]出耀眼的白光。[illegible]道：“看来我们已经接近核[illegible]

（待续）

《星之海洋3 导演剪辑版》全隐藏迷宫地图攻略

在上期的杂志中，我们为《SO3DC》的玩家献上了全迷宫地图攻略，并且介绍了两个新增的迷宫。这次我们再接再厉，继续为大家献上全隐藏迷宫地图攻略！曾经为此而头痛的玩家们，现在可以放心前往了。由于篇幅有限，还有部分研究内容我们将在以后的杂志上陆续公开，不可错过哦！

试炼之遗迹

通关之后会自动存盘，而最后一个记录上会打上"clear！"的标志，此时在最后的记录点下方不远处会出现一只班尼，和它对话会提示有新的隐藏迷宫可以前往。此处所说熔岩洞指的就是《SO3DC》新增加的隐藏迷宫石窟寺院，具体情况我们已经在上期杂志中进行了详细解说；另一个则是指试炼之遗迹。另外和班尼对话还可以选择直接转移到防火墙、水上都市等地方，比起前作来说方便了不少。

试炼之遗迹位于矿山の町カルサア的左下角，原本被拦住的去路现在已经开放，进入后很快就能找到试炼之遗迹的入口。这里的情况比起普通迷宫来说有一定的区别，因此进入之前首先要注意以下的事项：

1.如果游戏难度为地球难度（easy模式），那么进入遗迹后会自动被调整到银河难度（normal），当然，走出遗迹之后会自动恢复到地球难度。

2.遗迹共分8层，只有打倒每层的BOSS以及解开相应的谜题之后才能继续前进。

3.遗迹中没有任何记录点！为了不使得心血白费，及时地返回矿山の町カルサア记录是非常必要的。

4.遗迹中出现的敌人是到目前为止最强的，很多敌人的攻击还附加有麻痹、石化、冻结等特殊效果，一定要在装备和饰品上做好万全的准备才来挑战。如果实在无法打倒敌人，推荐先回斗技场锻炼一下等级。

5.不少堆积的箱子上或者其中隐藏有宝箱，要利用消去障碍的指环バニッシュリング来获得。需要提醒的是有些空中的宝箱需要利用旁边的箱子，让它们倒下时把宝箱碰落到地上。当然，即使一时失误也没关系，进出房间一次又会恢复原状。更简便的方法是按SELECT键，这样就直接回到房间的入口了。

6.在这个迷宫中有着除了新加入的两同伴外其他全部同伴的次强武器和次强的防具，另外还有利用物品来学习的隐藏技之一，绝对不能错过！

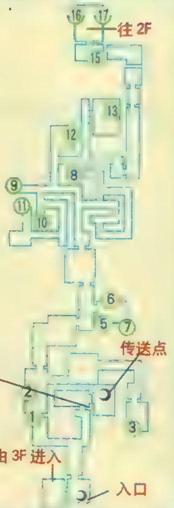
接下来我们就来详细解说每层的具体情况，当然也少不了我们的特色：全迷宫地图，对照地图来勇敢前进吧！

右上方的门暂时无法进入，而本层的BOSS则在最上方。路上并没有什么机关，直接前进打BOSS就是。

BOSS：ビッグフット（HP350000、MP50000）

1）超熟ベリィ
2）合成素材
3）调合素材
4）シャドウビュレット
5）料理素材
6）炼金素材
7）ブラックベリィ
8）合成素材
9）ブラックベリィ
10）调合素材
11）アクアベリィ
12）60000フォル
13）完熟ベリィ
14）锻冶素材
15）ダークアイヘルム
16）圣杖パンプキンレイス
17）合成素材

1F里房间的物品
ブラッドスキュラー
ブルーベリィ
料理素材
アクアベリィ
ブラックベリィ
ブラックベリィ
40000フォル
合成素材
リフレックス



擅长不少水系攻击，强力而又附加冻结效果的アイスビーム更是要特别留神。相应的，它的弱点是火，多使用火属性的武器或者必杀技来攻击，相信很快就能顺利击倒它。另外此次所列举的BOSS的HP等均指银河难度下的数值。

这层就有简单的谜题了，首先要往右下角的房间打开解锁机关，使得上方的房间得以进入。然后去右上有一堆箱子的通道处，在其中一个宝箱中能得到万能解毒剂试作タイプ，这是契约道具，一定要拿到。这里有一点难度，不过调换方位多尝试几次也就可以了。

机关打开后上方的BOSS房间就可以进入，迎接玩家的是美艳的サッキュバス。

BOSS：サッキュバス（HP400000、MP50000）

这个BOSS并不太难打，不过其攻击对男性有混乱的附加效果（汗……），因此最好换上奈露、米拉吉等女将出马。

打倒BOSS后可进入右边的房间，这是个小谜题，只有临近空格的房间能够移动到空格处，而走到临近空格的出口选择"飞降"就可以前往第3下层（3F）。正确的出口是要将空格移动到最左上方的1位置处，不过其他的地方跳下去后也能找到一些宝箱，可以和第3下层的迷宫地图结合来选择。至于移动到空格1的方法也不是唯一的，这里提供一种：15→11→10→6→5→9→10→6→2→1。另外谜题解开后房间中的障碍物都会消失，这样要去其他地方也轻松很多，推荐先解开谜题，然后再来搜寻宝箱。

1）マジカルベリィ
2）料理素材
3）妖力天の铁甲
4）ブラックベリィ
5）トライファンネル
6）万能解毒剂试作タイプ
7）ミラージュローブ
8）超熟ベリィ
9）エレメンタルエッジ
10）74000フォル
11）调合素材
12）料理素材

本层和上层其实是一个整体，除了1为正确出口外，其他都是在拿宝箱。从1前进不久就会遇上BOSS，

BOSS：バシリスクキング（HP79365、MP3607）

相当容易对付的敌人，只需小心它的石化攻击即可。

前往1F之前别忘记先去右方启动机关，这样回到1F之后原本无法进入的右方

1）超熟ベリィ
2）锻冶素材
3）バースト・エミッション
4）合成素材
5）ブルーベリィ
6）料理素材
7）ミスティックチェイン
8）リフレックス
9）调合素材
10）レイヴンガントレット
11）トラッピングカードEX13
12）58000フォル
13）アクアベリィ

●SQUARE ENIX●2004年1月22日●RPG●1人玩●DVD-ROM●175Kb●6800日元●http://www.square-enix.co.jp/●对应BB Unit 杜比Pro Logic II
星之海洋3 导演剪辑版
Text:Seed Design:Yuna

的门就打开了，里面是能够前往2～4F的传送机关。这时候推荐回去记录一下，然后先去2F开一些宝箱，再到3F去见大奸商——行星商人惨太！

惨太卖的东西相当特别，除了提供各种制作素材外（无合成素材），还有3件特别饰品：サンタブーツ(5000000)、トライエンブレム(6160400)、うごめくもの(9800000)。这是游戏中最贵的商品了，推荐先制作并强化出美白ユニット后再来购买。トライエンブレム虽然由4属性吸收削弱到4属性伤害半减，不过仍然是最强力的饰品之一；另外两个则只能由菲特装备，装备后在宿屋睡觉后有可能获得物品，具体可参见下面的列表。

サンタブーツ		うごめくもの
おもいゆびわ	合成素材	キングドリアン
おもいうでわ	トライエンブレム	ほや
ぶかぶかのゆびわ	チンケスレイヤー	デーモンズストーン
ぶさいくなゆびわ	地の小妖精	合成素材
わらえるうでわ	水の小妖精	リリスの眷属
へっぽこなうでわ	火の小妖精	バーニィのお守り
ダサダサピアス	风の小妖精	
くつじょくのピアス	星の小妖精	
へろへろなピアス	トライエンブレム	
はずかしいみみかざり	バーニィシューズ	

注意利用サンタブーツ有可能会获得トライエンブレム，这样可以只购买サンタブーツ而无须购买トライエンブレム。另外如果有连发手柄的话，让菲特自动睡觉，一晚上应该就能够收获不小了……这也是赚钱的另类方法呢！

试炼之遗迹的最大难关之一就是本层了，在开始的发光的板上能够获得谜题提示“光が道を闭ざす　　こそ全ての道标となろう”，具体而言，就是要将迷宫中四处漂浮的光球全部打倒。可麻烦也就在这里，因为光球不但会四处飘动，而且还会从右边角上不断飘进来，一共约要打9次才算完成谜题……本层的黑暗背景会给玩家造成一定的麻烦，请多参考地图前进。

アクアウィスプ（HP80000、MP8000）×3

3个成群出现的光球是相当麻烦的，经常会连续攻击且附带麻痹效果。另外如果出外再进来，那么又得重新打起……推荐使用菲特的ヴァーティカル·エアレイド远程强攻。完成谜题后在前往5F的出口处地图上会有敌人出现的标志，这时候也不能回去记录了，直接前去打倒它吧，好在这个BOSS并不难对付的。

BOSS：アースドラゴン（HP420000、MP48000）

仅仅HP较多而已，围攻即可。

1) イフリートケープ
2) 完熟ベリィ
3) 58000フォル
4) 完熟ベリィ
5) 61000フォル
6) マジカルベリィ
7) マジカルベリィ

向前走不远就会遇到老熟人帕菲（パフィ），在本系列每代都登场的她对主角有特殊的感情（笑）。按照老规矩，先要打倒她带的猛兽。

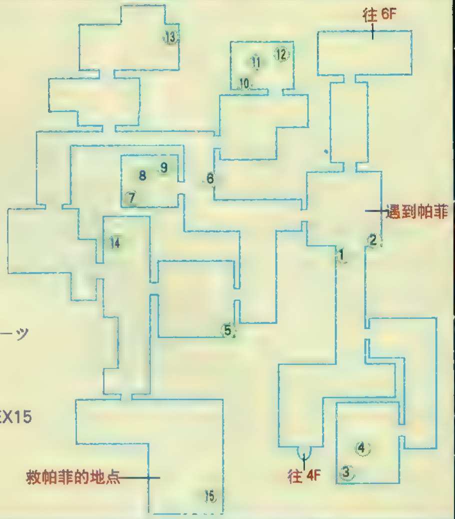
シュプリンガー（HP182900、MP3645）

实在不能算是BOSS，随便打倒它之后帕菲理所当然地跑了，找到她时她正在真正的BOSS面前瑟瑟发抖……

BOSS：アーレイ（HP182900、MP3645）

和上一个相比是一样的烂……打倒它后帕菲还是跑了，不过不要紧，钥匙还是掉下来了。现在回去打开上方的门吧，在里面可以再次遇到帕菲，如果已经获得了万能解毒剂试作タイプ就可以和她结成契约。帕菲最擅长的就是用调合来制作出看似药品的气绝炸药，而且非常强力……

1) ブルーベリィ
2) 合成素材
3) マジカルベリィ
4) ブルーベリィ
5) 里樱花炸光
6) 超熟ベリィ
7) 完熟ベリィ
8) 合成素材
9) マジカルベリィ
10) マジカルダンス
11) 完熟ベリィ
12) インフィニティ·アーツ
13) マジカルベリィ
14) 122000フォル
15) トラッピングカードEX15



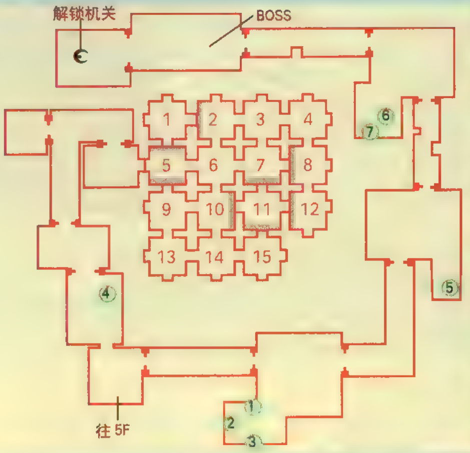
和2F颇为相似，同样先要去打开位于左上角的机关。需要注意的是在开机关之前会有BOSS战！初次出现的蕾娜斯召唤出了“本气ヴォックス”，而和他的战斗有一些需要注意的地方。

BOSS：本気ヴォックス（HP455000、MP50000）

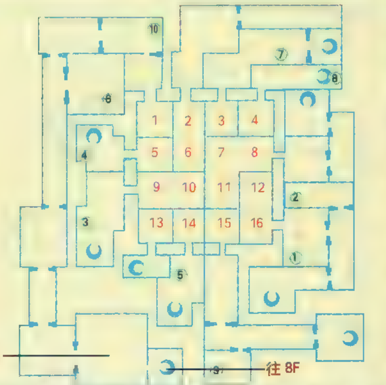
要胜利其实很容易，但是要注意的是他身上有本气ヴォックス击破、本气ヴォックスからアイテム入手、本气ヴォックスにプロテクト、本气ヴォックスにカウンターオーラ、本气ヴォックスにプロテクトブレイク这样5个战斗收集（前作有10个……），而且只有这一次战斗机会，一定要拿好战斗收集后才打倒他。推荐战斗前先回去记录一下。另外打倒他后获得的战利品バーニィ1/1效果是“全员移动力－50%”，还是尽早回去卖掉吧。

打开机关后中间的房间也可以进入了，谜题的规则和2F是一样的，同样要将空格移动到1的位置跳下才能继续前进，当然，其他地方是去开宝箱的。这次的难度比2F要大不少，大家可以按照以下顺序来移动即可顺利通过：15→14→13→9→10→6→2→3→7→6→10→9→5→1。此外和2F一样，这里的谜题解开一次之后所有的障碍物都会消失。

1) ブラックベリィ
2) ブルーベリィ
3) アクアベリィ
4) 超熟ベリィ
5) 无限空破斩
6) 锻冶素材
7) ブルーベリィ



1) 162000フォル
2) 锻冶素材
3) トラッピングカードEX14
4) ディバイン·ウェポン
5) マジカルベリィ
6) 合成素材
7) 圣剑ファーウェル
8) ミスティックチェイン
9) マジカルベリィ
10) マジカルベリィ



同样要和6F合起来看的，其他地域都是去拿物品，前往8F的通道上会遇到本层的BOSS，也是有些麻烦的战斗呢！

BOSS：モンジャラゴラ（HP468000、MP47800）

看上去小小的东西，HP意外地多！攻击非常强劲，而且打到一定时间还会自爆……这样"モンジャラゴラ击破"这个战斗收集就拿不到了，因此一定要用最强的同伴来连续进攻！

这里的地形相当简单，上方4个房间中都有固定的敌人需要交战，不过对于能打到这里的玩家来说，也不算是难关了。

トライキメラ（HP682000、MP38500）

ガーディアンホーント（HP95000、MP3720）×3

パイル・キメラ（HP662000、MP35000）

シャドウサヴァン（HP100000、MP4000）×3

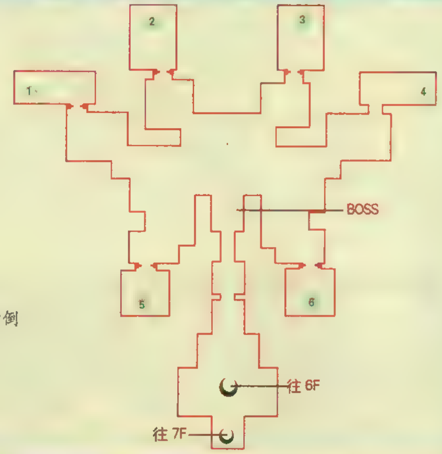
在它们身后都有宝箱，不要放过。4个敌人全部打倒后，回转移点的途中会遇到这里的最终BOSS：本系列的专用BOSS之一，神族的ガブリエ・セレスタ！

BOSS：ガブリエ・セレスタ（HP1000000、MP200000）

比最终BOSS路西法要强一点，不过也还不到过分的程度，打倒他并不困难。不过他身上也有一堆战斗收集，"小攻击only胜利"、"反击only胜利"之类的，可是要动不少脑筋才能拿到哦！

打倒加布里之后获得的物品是リリスの眷属，效果还是相当显著的。以后每次来到这里还可以和他交战，同样还会获得リリスの眷属。另外打倒加布里之后试炼之遗迹的敌人全部消失，可以趁此机会回去回收宝箱，没有敌人的骚扰会方便很多的。

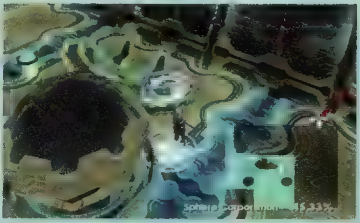
1）リフレックス
2）合成素材
3）ミラージュローブ
4）超熟ベリィ
5）火の上级精灵
6）スターガード



注：左右下方的宝箱要打倒加布里之后才能去开。

スフィア211

通过了试炼之遗迹并不是结束，只是更艰难的考验的开始而已。这时候回到FD世界的スフィア211，就能够通过5F（前作是6F）的漫长传送点前往101F，从这里开始一层层的征程。同样这里也有很多需要注意的地方，战前必看！



1.从101F开始，每一层都需要寻找出口，然后继续前进，不过已经去过的楼层可以利用传送点直接前往。

2.途中没有任何记录点，需要记录的话可从传送点回到5F，然后利用旁边的传送点依次回到1F，在大厅中有记录点和回复点。

3.每隔十来层就会有一个BOSS，打倒他们的战利品基本是同伴的最终武器。注意最终武器上基本都附有不少负面效果，需要先回去利用物品制作中的指定改造来去掉。

4.每层出现的敌人也会在一定层之后发生变化，总体趋势是越来越强，当然经验值也不少。这里的敌人是最顶级的，稍有不慎就会全军覆没！

5.途中的宝箱中会得到各位同伴的究级必杀技，很多相当强力！

211社的结构比较古怪，从6F以上，每层的地图只是8种固定地图的一种，熟悉的话可以很快找到出口。下面我们给出全部的八种地图，并且附上了楼层、宝箱与地图的对应情况。

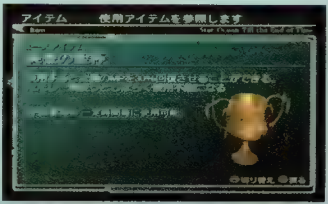
101 Bストレシード+ C合成素材
104 A合成素材 C合成素材
114 Aストレシード+ Bスターガード Cイセリアル・ブラスト
122 Aストレシード+ Cヴァリアントメイル
131 A地の上级精灵 Cストレシード+
144 A合成素材
148 Cストレシード+
157 Aストレシード+
162 A合成素材 Bストレシード+
170 Aストレシード+
180 –
197 C合成素材
205 Aストレシード+ C预言书6
210 Aストレシード+ Bメテオスオーム

102 A纯金の圣杯
103 Dイントシード+
115 –
126 Aドリーム・コンボ Dイントシード+
128 Dヴァリアントメイル
132 –
134 Aエンチャントブック(地・吸收) Cイントシード+
142 Aセラフィックガーブ C地の上级精灵
152 C合成素材
163 Dイントシード+
181 Bイントシード+
186 Cイントシード+
190 A合成素材 D合成素材
206 Cイントシード+

105 A地の上级精灵 D合成素材
107 Bコンシード+
112 B合成素材
143 Aコンシード+
151 –
159 Aコンシード+
174 –
177 Cコンシード+
183 –
188 Dトラッピングカード EX21
196 –
204 Cコンシード+ D合成素材
207 –

106 Aヴァリアントメイル Bマギシード+
108 Aサザンクロス
119 Bマギシード+ D地の上级精灵
140 A合成素材 Bトラッピングカード EX18
145 Cマギシード+
149 B合成素材
156 Cエモーション・トーレント
165 A合成素材 Cマギシード+
171 –
191 C合成素材
194 Dマギシード+
200 –
209 Aグレムリンレアー

注：图中的ABC等是指可能出现宝箱的地点，黄色圆表示入口，紫色圆点表示出口。文字中的红色表示《SO3DC》中新增加或者和前作不同的物品。

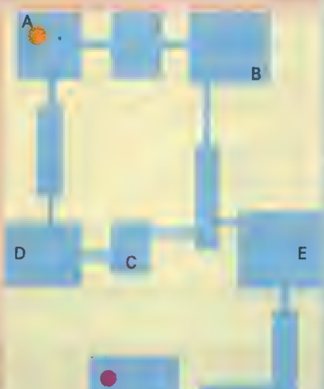


109 D トラッピングカード EX17
113 A 合成素材
118 A アギリシード＋ D セラフィックガーブ
123 －
133 A アギリシード＋
138 －
141 C トラッピングカード EX19
154 －
160 C アギリシード＋
166 B スターガード D アギリシード＋
173 C 合成素材 E トラッピングカード EX20
187 A レディエーション・デバイス
193 A アギリシード＋
202 A スター・フォール D アギリシード＋

110 －
116 －
120 D ドラゴンレザー
124 B デクスシード＋
130 E 合成素材
136 B デクスシード＋ D セラフィックガーブ
139 A 合成素材
150 D マックス・エクステンション E デクスシード＋
155 C デクスシード＋
161 C デクスシード＋
167 B 地の上级精灵 E デクスシード＋
176 A 合成素材 D デクスシード＋ E 合成素材
179 A エンチャントブック（水・吸收） C デクスシード＋ D 水晶の圣杯
184 A 合成素材
189 C デクスシード＋
199 A トラッピングカード EX22

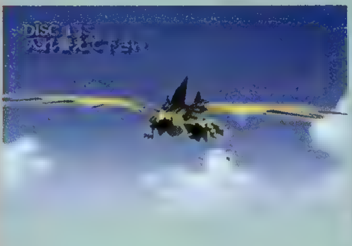
111 A ドラゴンレザー E デフシード＋
125 C デフシード＋
129 E デフシード＋
135 A 无限・双破斩 B デフシード＋
137 D 合成素材
147 B 合成素材
158 C 地の上级精灵
164 D デフシード＋
168 B デフシード＋
175 －
182 E デフシード＋
192 B デフシード＋
198 B デフシード＋
201 B デフシード＋ D 合成素材

117 C アギリシード＋
121 －
127 A ドラゴンレザー E アギリシード＋
146 C アギリシード＋ E 合成素材
153 B 合成素材
169 D 封神醒雷破
172 D 水の上级精灵
178 D アギリシード＋ E キャノン・ブレイズ
185 A 火の上级精灵
195 －
203 A 风の上级精灵 D 合成素材 E 合成素材
208 A 星の上级精灵 C アギリシード＋



另外6～100F结构和101F以上的是类似的，部分阶也有宝箱值得去开，具体如下。

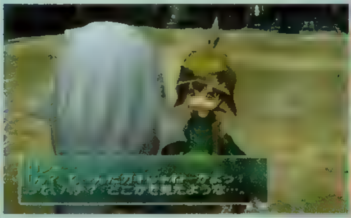
6 阶	合成素材
13 阶	银の圣杯
16 阶	トラッピングカード EX7
18 阶	イントシード＋
30 阶	预言书 4
47 阶	イントシード＋
50 阶	トラッピングカード EX8
79 阶	合成素材
85 阶	预言书 3
86 阶	イントシード＋

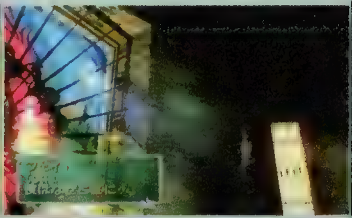


至于BOSS下面也提供一些资料，在交战之前推荐回去记录，以免全灭……

阶数	名称	HP	MP	战利品	装备者
101 阶	归ってきたノートン	500000	100000	リリスの眷属	
115 阶	激昂のクロセル	700000	100000	ヴァローガントレッ	克里夫、米拉吉
126 阶	シャドウドラゴン	1000000	200000	天剑"天之尾羽张"	安德列
137 阶	复仇に燃えるシェルビー	1500000	200000	デスブリンガー	奈露
147 阶	狂乱のビウィグ	2000000	300000	喜乐天の邪爪	阿鲁贝尔
159 阶	モジャラグリーン	2500000	400000	クロスヘルム	罗杰
170 阶	アークデーモン	3000000	500000	ドラグーンレイザー	玛莉娅
181 阶	ご立腹のアゼザル	261030	11865	ヴァローガントレット	克里夫
	憤怒のベルゼブル	3000000	500000		米拉吉
192 阶	猛进のベリアル	3000000	500000	エンジェリックケーブ	苏芙蕾
200 阶	ブレア超人	4000000	600000	魔剑レヴァンテイン	菲特
210 阶	レナス	7000000	700000	ヴァリキリーガーブ	索菲亚外的女性
最上阶	イセリア・クィーン	10000000	2000000	リリスの眷属	
溶岩洞	フレイ	20000000	3000000	神器エーテルフローズン	索菲亚

需要提醒的是ドラグーンレイザー等部分武器上附有“敌の ATK30%アップ”的负面效果，指定改造时可能消失，也可能变成“敌の ATK30%アップ FOL × 3”；后者再度指定改造即可获得“敌の ATK+100% FOL × 10”，这是后期赚钱的重要手段。ヴァローガントレット则去掉了烦人的“全体移动力－50%”，实用程度大为增加。另外打倒蕾娜斯获得的ヴァリキリーガーブ能提升经验值，可谓练级必备。至于BOSS的具体攻略法，这里就不多说了，只是提醒一点，蕾娜斯身上有很多战斗收集，但是却只能战斗一次，因此要事先做好准备。和试炼之遗迹类似的是最上阶的昂翼天使也是可以多次来挑战的，战斗胜利后全部层的敌人都会消失，这时候回去开遗漏的宝箱是比较方便的。

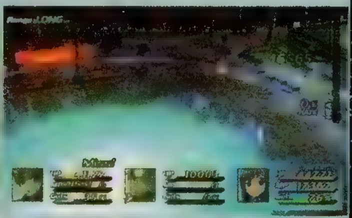




ウルザ溶岩洞

打倒昂翼天使后会获得“昂翼天使の宝珠”，然后回到ウルザ溶岩洞最深处，放上宝珠后即可和本游戏最强的隐藏BOSS芙蕾交战！

芙蕾的数据和战利品可参考上面的表格，在银河难度下对付她可将菲特的防御提升至5000以上（武器上合成8个ATK、DEF+30%，强化最强的防具，再加上提升防御的饰品），这样芙蕾的物理攻击就只会打0的伤害，用菲特的最强技对轰即可。至于其他难度，还是多动脑筋吧！另外和前作有明显不同，芙蕾的决之技エーテルストライク改为了大攻击，从而无法利用Guts防御，而攻击范围也几乎是全屏……唯一的好消息是因为增加了石窟寺院，在附近有了个记录点……



文：V12 原创同盟／小鸟

WE7从入门到精通系列漫谈之二

无球个人基本技术的运用

●KONAMI●2003年8月7日●SPG●1至4人玩●CV-ROM●记忆容量1195KB
●6980日元●http://konami.com/●8M记忆卡，DUAL SHOCK2
World Soccer Winning Eleven 7
Text：小鸟 Design：Kennie

WE7国际版初体验及细节变化

今天终于拿到众人期待的WE7国际版，此前的传言被一一证实：读碟时间减短、球场与队伍选择更多、六种国家语言、更新了俱乐部名单及部分球员的数值、强化了边路进攻和射门、增加了R3上下挑球过人。本作中，小贝的防守有了长足的提高；欧文的射门有所减弱；卡卡合理的出现，数据很有说服力；马丁斯速度99，加速96，惊人啊！当然还有很重要的一点——中国队的祁宏有“星”了！

试玩了三天WE7国际版，发现果真如KONAMI公司承诺的那样，并非细节和局部的改变，而是整体的比赛节奏变缓，强调传球配合，弱化个体作用的同时强化的具体球员的个性特征，可以说对前作实况足球游戏有着质的改造，许多玩家开始感觉不适应，不过就像每一作游戏的推陈出新，必然是BUG越来越少，可玩性日愈提高，偶然性与必然性之间的联系在浑然不觉中体现，乐趣自然其中。可以说WE7国际版的出现，不负我们的期待，希望实况越走越好。

新作还追加几点细节变化：

一、下底传中、任意球、角球的弧度将随现实有所调整。

二、追加了球员刻意避免越位的设定。

三、新的游戏设定稍有利攻方的配合，也就意味着要求玩家更加注意整体防守面的技术。

四、进攻对员在禁区内基本不手球。

五、有利原则更加合理，有利原则图标出现过程中如果对方断球，仍可追加犯规，更加合理真实。

六、球员在后场破坏球的力度明显增大。争顶头球的难度也随之增加。

七、强化了远射，对禁区内射门的要求更高。

八、身后和侧后方铲球得红牌的可能性大大提高，危胁位置的犯规将得到严惩。

由于是刚刚拿到的版本，所以无法在短时间内完全吃透它与前作的变化和调整，在以后的介绍中将会陆续增加对新作的认识和研究，希望能和大家共同探讨。

无球个人基本技术的运用

网络和杂志上连篇累牍的介绍实况足球技战术的文章，大多数是以有球技术或进攻方式为主，鲜有系统地介绍无球技术及防守方法的作品，这不免让人遗憾和担忧。遗憾自不必说，担忧的是不希望大家都进入一种重有球技术轻无球操作的误区。

首先说进攻时的无球技术，有些玩家会问，进攻时应该是有球呀？我们这里讲的无球技术主要是指进攻时其它策应球员的跑位。

在非一对一对战中，球员的跑位运用是最频繁的，但大部分时间我们玩的都是一对一或一对电脑的比赛，在进攻时能控制球员跑位的情况非常少，只有开始传球到接传球之间才可以出现，而平常跑位都是程序设定的，玩家只能控制接球队员的速度。那么如何才能体现跑位的无球技术呢，就只有强制移动了。

现在许多玩家对强制移动都有不同的认识和理解，但有一点是公认的，就是该技术在WE7实况足球的操作里是非常有用的，与其说强制移动是对原版本中球员程序化跑位机械、不能随时应变这一BUG的修改，不如说是丰富球员无球技术的运用，促进该游戏特定玩家技术运用个性化发展的重要标志。

言归正传，跑位时的强制移动大体可以分为两种，一种是地面传球时，可以选择提前触球或延后触球，比如说在传球之后发现按照原本电脑的跑位，球有可能在接球前被对方拦截或接球后位置不理想，这就应及时使用强制移动，向来球方向跑动，选择第一时间触球或早触球；另一种情况就是传球后有对方防守队员在追赶球时，如果直接触球很可能在停球的一刹被对方断掉，或在正常接球前触球都会很难处理时，就应采用强制移动沿来球方向推迟触球，以更有利进攻。

还有一种就是传高空球时的强制移动，这时的动作操作难度要大大超过上述的地面传球后跑位的强制移动，因为一来空中球速度、弧度、高度、落点甚至球员身高都要综合判断，增大了强制移动选位的难度，二来高空球的处理如头球、胸停、让球、直接传球或抽射的处理都比地面球难于处理，这就要求移动后球员要的更好的朝向和身体平衡，增大了强制移动节奏的要求。如果运用不熟练，经常会出现球在空中飞行时使用强制移动，自己的队员会大大偏离球的落点，有时还会偏的非常离谱。

这里有几点跑位时强制移动的使用技巧，和大家一起研究，希望大家多提宝贵意见。

1、地面球传向对方禁区边路时，使用强制移动可以推迟触球时机并更好地调整好身体方向，直接高球传中。

2、运用强制移动在对方防守队员将要触球前停球变线，可直接绕过对手，常常会有非常好的过人效果。

3、后场长传禁区、底线传中或战术定位球时，利用强制移动绕过对方后位争顶头球，能给对方造成非常危胁的险情，但刚才说了这样的强制移动难度很大。这里有个小窍门，就是频繁切换强制移动和按住“X”自动追球的功能，对强制移动的幅度进行微调，会大大提高移动后的准确性。这一点西安玩家卢新苗运用的非常熟练，角球和底线传中球的争顶成功率非常高。

4、中路进攻时的强制移动形成突破。直传球塞中路时，接球队员非常靠近防守队员，这时运用细微的强制移动向防守队员方向，卡住身位，等球经过防线后再突然转向追球，就可以直接突破，效果非常明显，实况大省湖南的汉帮高手运用此战术非常频繁，尤其是传说中的第一高手多蒙卡修，更是将此战术运用的得心应手，其杀伤力惊人。

5、对方触球后，球将出底线时，运用强制移动，获得界外球角球。

无球时的个人技术主要还在防守方面，防守是实况足球一直以来令许多玩家头痛的问题，紧逼式防守容易被突破，收缩式防守又容易被压迫。遇上不同风格的玩家，如果不能采取合理的防守战术或不能运用合理的无球技术，必然不会收到良好的防守效果。

那有没有一种对任何人都有效的防守方法呢？严格地来说是没有的，这就需要你随时调整防守战略，合理运用无球技术。然后对方也能根据你的防守战术调整进攻方式，这就可称的上是高手之间的对话了。

练习之后，我总结出几点防守方面的规律和大致方法，简言之就是“前场准、中场狠、后场稳”。

先来说说前场球员防守，对方后位控球，这时如果防守成功，能断到前场球，那可是绝好的进攻机会，所以这时一定要出脚准确，我通常使用的方法是用□键让电脑去逼抢有球队员，然后自己控制的球员处于对方控球队员与其最近的后位之间，不急于扑抢，也不直接卡传球路线，就保持这种让对手觉得带球和传球都可行的犹豫和选择之间，然后等自己的协防球员抢球，若其位置有利，则马上切换上抢；或对手传球，最好是能铲断传球路线，这样不犯规，而

且拿球后身边可能没有防守队员，岂不爽哉？当然有些玩家会说，这有何难，我开大脚不就得了，对了，前场防守的目的和作用不是直接断球，而是让你不能顺利地组织进攻，对方盲目地开大脚，对防守方是非常有利的。

球到中场，这时防守难度最大，因为这时球场宽大，进攻队员和防守队员相对对等，变化自然比前场和后场多。所以有人说：得中场者定胜负，虽有些偏颇，却从一定角度说明了中场拼抢的重要性。

中场防守时要讲究积极，整体，坚决。让对手每一位参与中场组织的球员都不能人舒舒服服的接、控、尽量破坏对方的每一脚直传球。多运用铲球但尽量不要使用协防，因为中场地区宽阔，节奏较为平和对方有时间分析雷达位置，如果协防或夹防，很容易造成位置上漏人，给对方留下空档，让其从容组织进攻。

WE7足球作为一款电子竞技游戏，必然有它与现实足球不同的特点与规律，利用这些规律但不是依赖BUG，才能淋漓尽致地发挥玩家操控比赛的能力。实况足球中球员体力充沛、跑不死也铲不累，而且对犯规的吹罚过于程序化，中场铲球只要不是故意身后铲人，一般不会得牌，不过WE7中增加了威胁地带犯规后从重吹罚，还是很让人满意的。

后场防守是整个防守体系的关键，也是最令玩家头痛的。如何解决后场防守的问题，也是许多高级别玩家一直争论的问题。WE7中对后场防守的设定非常丰富，可以提供区域防守、设自由人或清道夫、设定拖后、盯人、调整防守强弱属性、调整位线前压幅度等等复杂而有用的设定，由于篇幅关系，这里不能一一尽述，只能把个人无球技术方面的后场防守在这里和大家简单的探讨一下。

后场防守中体现的个人无球技术，主要表现在抢、铲、跑位和卡位上。现在西安的实况玩家圈里出现了许多以盘带为主的“个人英雄主义式”高手，比如完全实况陕西区的版主豆腐，他就将盘带技术发挥到了极致。面对这样的对手，防守时一定要稳，不能轻易出脚，更不能贸然出击。如果他在禁区边路，最好使用□协防，让电脑控制距离最近的后腰上前逼抢。然后控制防守队员在协防球员身侧前移动，等对手突破协防球员身体失去平衡时上前挣抢，成功率会大大增加。可能强化铲球的使用，因为在这个地带，得牌的机率和任意球的危胁都不是很大，犯规是值得的。

禁区前中路地区的防守，就不得不提R2的使用，虽然在其它地带R2一样有用，但在中路防守中的作用最为明显。

R2防守是横步防守，就是在防守队员朝向不变的情况下水平移动，在对方球员一对一突破时是非常奏效的。因为这样的姿势和动作惯性小且一直面朝进攻球员，非常有利于作出防守动作。

边路防守的难度更大些，但威胁较小。这里要注意防守对方边路进攻的几个误区：

1、不要怕球出边线或底线，果断抢球，就算是角球，也远不及让对手突破边路轻松传中或延底线切中路的危胁大。

2、收缩不前决不是防守的上上策，要看准机会，果断抢截。

3、尽可能少用切换不同防守队员的方法，保持整体的相对稳定性，在可以选择的情况下，尽量使用前场球员逼抢。

WE7国际版出现后限制了个人突破的成功率，相对前作来讲，带球变得异常困难，但增加了传球的精准度，球员跑位也更加合理与积极，总体来讲个人防守技术的难度降低了，但整体防守的难度大大增加。另一方面这也制约了“个人英雄主义式”高手成绩的提高，有玩家笑称这是整体打法的如鱼得水与盘带形玩家的精尽而亡，虽有偏颇却不无道理。现在防守队员只有“粘”上进攻队员，十有八九球要丢，不像前作中进攻队员可以“背”着防守队员跑几十米，还能做各种动作包括假传真挑等高难度动作。上述情况现在看来是不可能出现了，现在我们俱乐部的足球玩家都在没白没黑地练传球（窃笑）。而且二对二、三对三的比赛日渐风行，看来实况走多人对战的发展之路是大势所趋。

由于整体防守作为新版游戏防守技术的重点，加上国际版对边路进攻的重视，让许多原来使用三后位的玩家纷纷改用四后位加强边路的防守和中路防守的补位，盛行一时的三五二B和三四三B逐渐衰落，4312和4231大行其道，阵型方面的内容以后的章节会陆续讲到。

FOOTBALL IS LIFE
——浅谈防守

文：V12 原创同盟／豆腐

期待已久的WE7I终于发售了。作为WE的FANS自然是欣喜若狂的心情。虽然只玩了不长的时间，但是大部分的朋友都感觉到WE7I在许多地方做了改进，前锋的跑位更加合理，传球的准确性也大幅度提高，防守也比较困难。无论是真实的足球还是WE，防守都占有极其重要的地位！没有稳固的防守，就无从谈起进攻，没有一个WE高手是只会进攻不会防守的。坚固的防守就是胜利的一半（另一半是进攻，呵呵……）也有朋友会说“进攻是最好的防守！”不错！如果能够在全场比赛中将对手压制在半场当然是不用考虑防守了！但是事实上是不可能的！遇到一个反击高手，也许一个反击就能将你置于死地！（不能否认有BT的家伙！）所以必须练好防守，稳固的防守才能立于不败之地，才能进一步谈及进攻！下面，就同述一下豆腐对防守的一点分析和心得。

一、基本的防守操作　单人防守的主要技巧

大部分的朋友也许会认为这很多余。其实不然，玩WE的不全是达人。还是有相当一部分才接触WE的新人对具体的防守键位操作不了解（直到现在，豆腐的一个朋友还不清楚R2防守……）。所以，豆腐有必要说明一下。达人，高手可跳过。有什么遗漏之处还望批评指教。

1、叉键防守——断球

最基本的防守方式，也是最常用的。看似简单却也有技巧而言。关键是要注意把握时机使用。有些朋友喜欢防守时不停的按叉，认为这样比较容易抢到球。其实这样反而是一个错误的的概念！特别是到WE7I这部最新作。由于传球的大幅强化和按键的记忆时间延长，胡乱按叉基本是不可能断到球。特别是在禁区附近，有时候抢到了球但是由于多按了几下而又传到对手脚下。这样的习惯在对战中是极其危险的。

2、圈键防守——铲球

相对于断球，铲球的有时在于防守面积更大，不但可以干脆的抢下脚下球，还可以截断对手的传球路线，在危急时刻还可以阻挡对手的射门。但是缺点也相当明显，一旦失败就几乎没可能再回追！更严重的是在对脚下球的情况下，一旦失误就可能换来红，黄牌的代价。特别是WE7I中对背后铲球的判罚更加严厉！所以，铲球是一把双刃剑，用好了威力无比，乱用则会给自己带来严重的影响。

豆腐是比较喜欢铲球的粗野型打法。个人感觉铲球的要诀就是快，狠，准！（好象废话……）铲球一定要坚决！犹豫不决反而容易失误。一旦看到对手带球时出现破绽就要当机立断，果断而迅速的出脚。毕竟破绽是转瞬即逝的！由于WE7I对传球的加强，拦截对手的传球变的更加困难！这就更需要大家灵敏的判断。

如何干净地断掉对手的带球，如何敏锐地阻截对手的传球，这就需要无数次的实战经验和每时每刻冷静地分析场上的局势！

3．方框键防守——CPU 协防

具体操作就是防守时按住方框键，电脑会随机选择离球最近的己方 CPU 球员来协助防守。这是比较难把握时机的一种防守方式。由于CPU 的 AI 较低，只会盲目地追球。所以在什么样的时候使用协防是需要好好研究的。WE7I 对 CPU 的 AI 做了一些修正，比原来好多了。

通常在自己控制的球员在逼迫带球的球员向某个方向移动时可以利用协防令离自己最近的球员来断球。比如，自己控制的球员在边路对对手追赶，迫使对手无法转身只能前进的时候，可以令正面的 CPU 上前断球。也可以让 CPU 来逼抢带球的人而自己在旁边伺机断球或防守其他前压的对方球员。

注意，CPU的协防是一种基本的防守手段。也是大家比较爱用的一种防守方法。但是千万牢记不可乱用。一般人的错误思想是协防可以在局部造成人数上的优势。但是也要考虑到本该在另一个防守位置的队友被“召唤”来协防而造成的另一区域的漏洞。在WE7I强化传球的情况下很有可能造成防线上明显的缺口！在禁区前更是要慎用协防，遇到传球高手会让你的防线严重混乱！

4．R2 防守——“蟹式”防守

R2 防守是一种比较特殊的防守手段。按住R2控制方向，防守队员会象螃蟹一样小步横移防守。这样的防守对破坏对手的突然转身，变向突破和以多打少的时候比较奏效。

豆腐发现很少有人能够纯熟的运用这种防守方式。当然豆腐也不纯熟。在这里，豆腐只是谈谈自己的一点想法。

首先，用好 R2 防守的关键就是“R2 和 R1 准确，快速的交替使用！”在上面已经提到了 R2 防守的优势，在这里就要说明一下 R2 的不足了。R2 防守的最大缺点就是慢。大家都知道 R2 只能做直线的移动，而且速度不快。一旦对手突破过去再追就比较困难。要弥补这一弱点，就要预判对手的行动。看势不对马上换 R1 加速追。熟练的在 R1 和 R2 之间交替使用效果很明显。豆腐的一些朋友觉得不习惯，感觉按不过来。豆腐一般是用右手中指专门控制 R2，这样可以节省一个指头在R1 和R2 之间交替的时间，也避免交替使用的时候出现失误。别认为豆腐有些夸张，有的时候一场比赛的结果就在那一瞬间……

其次，豆腐认为 R2 防守的最好区域就是边路角旗区附近。细心的朋友会发现和电脑对战时在这个地带电脑会经常这样防守。在你假装下底却突然转身时 R2 可以很方便的卡住。在你坚决朝底线突破时也会发现防守队员寸步不让。WE7I 强化了边路传中的效果，充分利用 R2 的横向防守也可以对 WE7I 那 BT 的边路传中起到一些遏制作用。

5．R1+R2 防守——身体对抗

在WE7中，进攻队员加速前冲的时候连点R2踩单车容易将后面拉扯的球员甩开。在和进攻方身体接触时按住 R1，R2 可以减少这样的影响。而到了 WE7I 中，对盘带的削弱以及加速中无法踩单车的情况更大幅提高了这种防守方式的威力！

WE7I 中在身体对抗中使用这样的方法可以将进攻方撞的失去平衡，大大提高了对速度型前锋回追成功的几率。

通过豆腐以上不太详细的详细说明后（什么话？：)），新人对 WE 的防守也应该有了一定的概念。下面豆腐将阐述自己在实战中棉队对手进攻时所采取的防守方法。在这之前，豆腐强烈建议大家能将训练挑战模式中的防守一栏 5 星挑战一下！可能有些朋友觉得多余，但是豆腐认为挑战模式里面所出现的情况已经基本涵盖了实战中所会发生的情况！豆腐也是在百无聊赖的情况下偶然玩了这个模式。结果在好不容易完成 5 星后对防守有了一种脱胎换骨的感觉。简直就是大彻大悟呀！只可意会不可言传，在这里强烈建议大家去亲身体会！废话不说了，下面进入下一单元。

二、防守中的两大派系

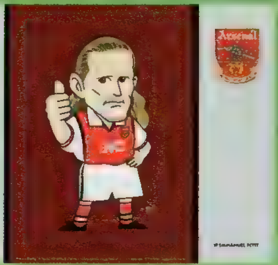
豆腐斗胆将防守分为两大类：一，压迫式，二，诱导式。

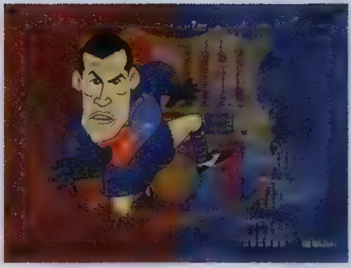
压迫式防守就是在前场就开始给予对手极大的压力。通过凶狠的逼抢让对手在自己的后场就开始慌乱。在小范围内以人数的优势就地反抢，就地进攻！需要良好的预判能力和准确的出脚。也被称为攻击式防守。而诱导式防守则相反，在中前场不会进行疯狂的逼抢。一旦进攻受阻就会以最快的速度退守。只在中前场利用攻击队员骚扰来延缓对手的推进速度以利于本方球员有充足的时间回位。将对手引诱到自己禁区附近（不用引诱对手也会来的……），以良好的个人防守能力和人数优势摆成铁桶阵。

压迫式防守和诱导式防守最大的区别就在于中前场逼抢的目的。压迫式防守就是要在中前场就地反抢，制造强烈的压迫感，将战火持续燃烧在对方半场，利用对手的失误进攻！适合喜欢进攻阵型的朋友。而诱导式防守在中前场的逼抢目的只是在于拖延对方的进攻速度而给予我方防守球员及时回撤。当然，能够在前场抢到球就更好了！这种防守比较适合豆腐这样打防守反击的朋友！因为诱导对手在自己的禁区附近等待对手的失误（前提是不能让对手轻易的撕破你的后卫线），对手在你的禁区前的时间越长，进攻投入的兵力越多，断球后反击的阻力就越小！当然这需要你有足够的耐心和时刻紧绷的神经。好多朋友一看对手在自己禁区附近呆的时间过长就容易急噪，导致出现漏洞或者犯规。其实WE7I的进攻就是在比耐心！短传的低失误率不容易被断球，这就需要你的耐心！WE7I中后卫线压的比较靠前，造成也许一脚就撕开你的整条后防线的机会大大增加。所以压迫式防守比较冒险！拖延对手进攻的时间，将自己的防守球员压缩在禁区20米范围内还是比较稳妥的方法。压迫式防守豆腐没有深入研究，在这里就不废话。下面就着重谈谈诱导式防守面对进攻多采取的一些方法和技巧。

三、诱导式防守如何应对疯狂的进攻

WE 中进攻的方式是千变万化，豆腐冒昧地将其也分成两类：传球系和盘带系。也许有朋友要反驳豆腐对进攻的分类。不错，也有些朋友是传带结合的进攻方式。但是，无论如何他肯定是某一项用的更熟练！至少现在豆腐还没有见识到两种都用的很纯熟的玩家（也许豆腐见的世面少了，呵呵）。所以，豆腐的方法只是针对这两种进攻的方法。至于对传、带俱佳的对手有没有效果就不清楚了！不过，如果把豆腐对传球系和盘带系的方法结合使用不知道会不会奏效





呢？呵呵。

1．VS 传球系——卡，退，断

地球人都知道WE7I对传球的强化（豆腐已经不止一次在本文中提及），“卡，退，断”是豆腐针对传球系打法所总结的经验。不敢称为三字真言，充其量就是三字经验。：）

卡：要诀就是卡住对手的传球线路。在防守传球系的时候不能盲目地去抢断。这样很容易被对手的传球转移撕破防线。退守的时候在不失位的情况下尽量跑在对手有可能传球的线路上。这样对手传不出去就只有带球，使对手仰短避长对我们就极为有利了。

退：进攻失败后在前场象征性的逼抢，延缓对手的进攻速度，使我方队员可以快速回位。因为面对传球系的对手，在前场对他逼抢反而对他有利。对手会通过娴熟的传球让你很难断到球（WE7I 的传球……）。经过倒脚把你的球员吸引上来然后利用长传或者快速的短传渗透威胁你的后方。当然，这个“退”不是一直的退。而是时退时逼，不停的变换节奏。打乱对手的节奏。

断：防守传球系最重要的一个环节！这就需要玩家良好的预判能力。将对手吸引到禁区附近的时候，对手推进的空间已经很小了。由于 WE7I 传中的强化，对手的选择就要么中路渗透，要么分边传中。由于空间的压缩以及本方人数的优势。合理地利用铲球切断对手的传球线路有非常大的杀伤力！即使铲到后还是对手拿球，多来几次后对手的信心也是一个不小的打击！当对手放弃拿手的传球而用盘带突破的时候就是我们可以进攻的机会了。毕竟盘带在WE7I中的弱化不是一点点……

总之，防守传球系的对手关键是精神集中，前面也说过，不能由于对手不停地倒脚自己抢不到球而烦躁。视野开阔，时刻注意自己可能出现的漏洞，谨防对手的直塞。切记不能一直用一名球员去抢球！这样容易被对手在禁区的倒脚搅乱防线。球到哪里就由哪里的队员去抢，时刻保持后防线的稳定。这样，对手想把球传到有威胁的位置也不是件容易的事情。

2．VS 盘带系

本来豆腐也准备从多个方面（技术型，速度型，硬朗型……）来分析盘带系的优缺点。但是没想到 WE7I 的盘带被弱化成这个样子。大部分过人动作（如R2，45 度的变向）频率变慢，后卫在身后不断的小动作……

不知道是豆腐不适应WE7I的操作感还是KONAMI力争真实的表现。WE7I中的过人已经变得非常困难！而且远射，头球的强化也促使玩家没必要费劲进入禁区（夸张了）。

豆腐倒不是说盘带就没必要防守了！只不过相对传球而言防守起来没有那么困难了。前锋的变向速度变慢，而且后卫追身后球也很有把握。即使被过掉，后卫也不象 WE7 那样没有回追的机会。即使是单刀如果对方使用手动控制门将的话，在WE7I 中想趟过近距离扑球无敌的门将也是件困难的事！所以，基本上只要注意对手过人后的传球路线就好了！

豆腐实在不知道怎么写防盘带系的。因为基本上没有什么困难的。也许是豆腐现在还没有研究出什么新的过人变化。等以后豆腐有什么新的发现一定补充。

四、WE防守新思路

自从《WE6》开始，游戏中的足球就是以一个独立的个体而存在的。原来被断球后只会向前或者后跳动的皮球变成更真实的，可能向任何位置滚动的了。说这个是为了要大家随时注意皮球的的动向。以往那种只看人不看球的防守老思想要改正了。

从很简单的例子可以看出旧的思想对我们的危害有多大“前锋背对球门接队友的传球，后卫在贴身防守。一般大家只是等着对方前锋接球后所做的动作来采取响应的对策来防守。但是现在《WE7I》如此细化，至少有两种方法让你束手无策！1.R1 漏球；2.强制移动漏球。第一种方法在前锋和后卫在一条线的时候还好处理。而第二种方法则充分活用了强制移动的作用。比第一种的威胁更大！原因在于：旧有的惯性思维只是看人，总认为球人一体。而强制移动则在漏球的同时转身接球，这样就已经将后卫甩开了。”虽然《WE7I》中的速度优势不明显，但是短距离的冲刺还是相当有威胁的！而强制移动漏球在面对最后的后卫时威胁巨大，极易形成单刀！

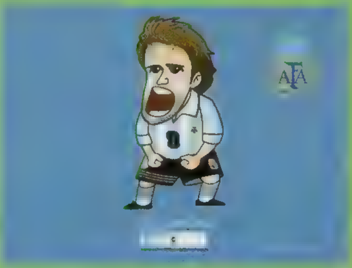
从上面可以看出利用强制移动的进攻方式再用原来看人不看球的老思想是行不通了！WE7I的进攻已经进化得非常多元化，也更加真实（除了远射……）！如果我们的防守还不向真实进化的话后果将不堪设想！练习对球不对人的方法就是尽量不要贴对手太紧。反正现在速度优势也不明显。看着球的运行轨迹来采取防守。当然这是需要一个过程来适应的！

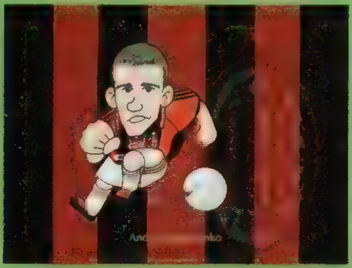
《WE7I》改变得太多了，我们要适应它就同样需要改变！而首先要解决的，就是改变我们一成不变的防守思路。

五、总结

说了这么多，其实防守的关键不外乎以下几词——沉着冷静，准确判断，心态平和。防守是没有固定的套路的。豆腐说的这么多都是建立在对当时球场上瞬息万变的局势分析上的。不能根据球场当时局势的变化作出准确的判断而一味靠经验，讲究＂经验论“，那样的话遇到达人就只有缴械投降了。

由于《WE7I》刚推出不久，豆腐也是以原来的经验教训以及最近的地狱式 WE7I 练习中总结的一点小技巧。肯定有不足，幼稚之处。豆腐的这块破砖到这里也抛完了！希望各位同好不吝赐教，互相交流。





GROWLANSER IV

グローランサーIV Wayfarer of the time

© ATLUS キャリアソフト 1999,2003

上期为各位介绍了游戏中不同ENDING的取得条件，现在则为各位送上最强防具、必杀技，以及其他不同的资料，让各位作为参考。

各角色最强防具与必杀技取得方法

主角

在《GROWLANSER IV WAYFARER OF THE TIME》中，大部分角色的必杀技与最强防具也是随着剧情的发展而出现的。不过作为故事中心的主角，就必需前往与故事主线完全无关的地方才可取得必杀技与最强防具。

必杀技

主角要学会必杀技“剑之舞”，就必需在“斗技场”的“打击DAMAGE竞争”中取得第一位的成绩。不过在游戏初期已经设定了“打击DAMAGE竞争RANKING”的第一位是930点的基斯杜化，也就是说玩家必需一击要造成930点以上的DAMAGE，才能取得必杀技。

最有效的方法，就是利用“苦行者のさとり”系列等大幅增强角色DAMAGE的魔石作装备。然后在竞技最后的倒数完结前，使用“BERSERK”，这样就可以让主角的攻击DAMAGE大幅增加至最高的5倍。不过由于装备了“苦行者のさとり”系列的魔石在使用“BERSERK”时会在攻击的同时使主角受到反射性的伤害。若在装备3个“苦行者のさとり・改”而又没有学会“HP吸收”技能的的情况下使用“BERSERK”，主角就会因反射DAMAGE而马上死亡。加上在使出“BERSERK”后，角色会失去控制不停攻击，所以必需在只能使出一次攻击的最后一刻，才发动攻击，事前更必需学会最少LV1的“HP吸收”技能。成功造出930点以上的DAMAGE，并且在竞技完结后主角依然生存，若此时已经学会第二式LIMIT ABILITY，就可以学会主角的必杀技“剑之舞”。

最强防具

主角的最强防具“ファイナルガード”与必杀技同样，必需在“斗技场”出现以后，前往斗技场参加竞赛，在“打击”与“魔法”两项的“DAMAGE竞争”中，同时名列榜首，才可以得到这件最强装备。

游戏初期的“魔法DAMAGE首位”就是最后首领VESTER，成绩是622点。单以威力而论，最后取得的物理属性魔法“BLAST”(ブラスト)是最佳的选择，然而使用“BLAST”所需的咏唱时间极长，即使先使用了加速魔法“CYCLE UP”(サイクルアップ)，加上学会“咏唱短缩”的技能，在开始以后立即开始咏唱，也不能在时间完结前使出魔法。补救的方法是使用特殊能力中的“魔法LV UP”，但这样就不能同时使用可增强魔法威力的特技“魔法强化”了。

笔者建议的方法，则是使用威力较次的圣属性魔法“HOLY”(ホーリー)。威力上虽然不及“BLAST”，但也比其它的攻击魔法来得强，加上咏唱时间是所有攻击魔法中最短的一种，即使没有学会“咏唱短缩”，也可以赶在限时前完成。在开始竞赛前，先装备上“魔力UP+?”系的魔石；在竞赛开始后，就要利用增强魔法威力的特技“魔法强化”，利用双倍的MP，换取1.5倍的威力。只要拥有接近400点以上的INT，要取得第一位应该不成问题。

菲娜莉

必杀技

正如以前所介绍，菲娜莉的必杀技“OVER RUN”，是随着剧情发展而取得的。只要在前往“希望之遗迹”时，取回遗迹中的日记，以后在休假期间与菲娜莉交谈，她就会学懂必杀技“OVER RUN”。

最强防具

至于菲娜莉的最强防具“ヴァルキリースーツ”，就要到达最后的迷宫，也就是アイゼンヴァント山山顶取得。在アイゼンヴァント山上，有一个放有四座女神像的场景，主角需要按照指示的方向，走出“无限(∞)”的路线。完成后，通往宝箱所在的通道就会开启。

伊丽莎

必杀技

顺着故事发展，在休假剧情发展到一定程度，接受找寻失踪女性的任务，在完成任务时，伊丽莎就会自动学会必杀技“静寂”。

最强防具

与必杀技同样，随着伊丽莎路线的剧情发展，在救回伊丽莎的父亲后，就可以得到伊丽莎的最强防具“光のドレス”。

里奥娜

必杀技

随着故事发展，在给予里奥娜七个ドングリ后，再次回到废村找里奥娜的兄长，就可以让里奥娜学会必杀技“REVENGE”。

最强防具

与菲娜莉同样，里奥娜的最强防具同样也是在最后的迷宫中取得的，在最终迷宫中，玩家可以发现一道有裂痕的墙，只要将名为“バルーン”的怪物吸引到这道墙壁旁，然后让它自爆，就可以破坏墙壁，取得山洞中的宝物。

尼姆斯

必杀技

尼姆斯的必杀技也收藏在最后迷宫。要取得这必杀技，必需先在游戏中取得六颗宝石，并将它们装在迷宫内适当的石柱上。完成后，就可以在宝箱中得到尼姆斯的必杀技“转移之矢”。

最强防具

尼姆斯的最强防具“フェンリルガーヴ”，与其他的角色同样，随着ENDING路线，在休假EVENT中取得的，当尼姆斯的FATE成功改变后，就可以从女王手中得到。

华里利

必杀技

在华里利学会第二式LIMIT ABILITY情况下，与他一同前往最强迷宫的底层，就可以学会他的必杀技“奋起”。

● ATLUS ● 12月18日 ● SRPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量 83KB
● 6800日元 ● http://www.atlus.co.jp/

GROWLANSERIV WAYFARER OF THE TIME
Text：义经 Design：SL

最强防具

随着休假事件的发展，当华里利对マキューレイ的小孩道歉后，就会得到最强防具“ロヴァルアーマー”。

希恩

必杀技

同样随着故事发展与休假剧情进度取得的必杀技“心眼”。在收容所中，得到“ペンダント”后，在休假时间里与希恩进行5次对话，这样他就会在发生预知シルヴァネール攻击レブラント的梦后学会。

最强防具

完成所有休假剧情后，在路特威治战中，让希恩参战并对路特威治作出攻击。离开时，就会发生希恩的女儿被救回的事件，同时也可以在希恩的女儿手中，得到最强防具“武神の束带”。

妮珍娜

必杀技＆最强防具

必杀技取得方法与华里利一样，同样是在最强迷宫的最底层的宝箱中取得，名称是“LUCKY 7”。而最强防具“エンジェルビスチェ”同样在迷宫最底层的另一个宝箱中取得。

全FATE人物一览

在收容所时，顺序选择“ラウルのフリをする”(假扮拉鲁)，再选择“约束をおぼえているか？”(还记得约定吗？)，接着选“移住”。接着再调查一次墙壁，选择第一项“爱している”。最后在逃走后，将事实告诉她。

在クラスダール一战中，成功将敌人全部击退，同时マーティス在战斗结束后依然生存。

在ROYAL GUARD梅查(ミュンツァー)死前，观看过ラティカ的两段回忆。在梅查死后，再前往クラスダール找ラティカ，选择“その场にいたを告げる”。

随着里奥娜的休假剧情发展，在オーディネル的男性手中取回球根后，回到废村对メリック使用。

随着伊丽莎的休假剧情发展，在ファンデルシー战后，回到宿屋，就会自动发生剧情。

一如以前的休假事件介绍，完成所有剧情后，就可以改变尼姆斯的命运。

在梦见华里利被追击的剧情后，前往オーディネル北方，将他救回，只要在击退敌人后华里利依然生存，就可以改变他的命运。

在破坏魔导炮一战前，让使魔学会“精神干涉术”。在战斗结束后，选择“精神干涉术を実行する”，然后顺序选择“俺を信じるようレジーナに言う”、“ここはレジーナ自身の心の中だと说明する”、“助けにきた”、“幻に惑わされないようはげます”，最后再选“レジーナは一度死んだ”。

在アルフォンス死后，前往オーディネル的大屋前，找管家交谈。选择“クリストファーの事かと聞く”，取得“クリスのカルテ”，再前往MYCITY找ティライン。然后在レブラント一战后，跟城中的基斯杜化交谈，再次回到MYCITY的诊所，就可完成。

斗技场

游戏进入后半段，MYCITY的斗技场就会开放。当中设有多种不同的比赛让玩家参与。成功胜出更可得到各式各样的赏品。当胜出所有比赛后，更可以取得本作的最强魔石“究极～奥义”。不过其中有两个比赛需要玩家在MYCITY的最强迷宫中遇上特定敌人(ゴールドゲル和ソウル)才会出现。要完全制霸取得“究极魔石”，就千万紧记前往MYCITY的最强迷宫了。

使魔服装取得方法

六色宝石

游戏的最后迷宫，分别有六条不同的石柱，配合游戏中取得的六颗不同的宝石，全部正确安装后就可以得到尼姆斯的必杀技。以下将会介绍各宝石的取得方法。

[illegible]	故事初段从ティクゼン手中取得。
[illegible]	完成MYCITY防具商人的委托，将四名小孩全部带回MYCITY。就可以得防具商人手上取得。
[illegible]	完成レブラント民家中的女性的委托，在バロトリック山顶救回士兵后，再次回到レブラント，与民家中的女性交谈，就可以取得。
[illegible]	按照ケイト的委托，完成所有魔法，在取得魔石ブラスト后，再次与ケイト交谈，就可以自动取得。
[illegible]	在最强迷宫的底层宝箱中取得。
[illegible]	在天使アキエル战后，不要急着进入ラインファルツ基地，前往サウドリック，接受商人的委托，并成功护送他到达トロックメア。

MYCITY的最强迷宫

在游戏的后段，各地会出现一名叫做“ダンジョンレディ”的角色，顺序与在サンセール、リーゼル、レブラント、アイゼンヴァント砦、废村和MYCITY的井旁的“ダンジョンレディ”交谈后，MYCITY的井就会成为游戏中的最强迷宫。

结局补遗

以前介绍全部角色ENDING的时候，在部分角色的ENDING条件中遗漏了相当重要的事件，在此首先向各位读者道歉。出现问题是各使魔ENDING与妮珍娜ENDING。

使魔ENDING与妮珍娜ENDING一样，有一个非达成不可的条件，这就是取得“人造人制造机”(ホムンクルス制造装置)。使魔ENDING路线中，只要达成以前介绍的所有条件，并取得“人造人制造机”，就可以顺利到达ENDING。而妮珍娜ENDING，就必需达成另一个附加的条件，这就是在基斯杜化进行手术的事件或アイゼンヴァント砦一战完结后，妮珍娜在队中的情况下，前往MYCITY，与医生ティライン交谈。这样妮珍娜就会提及自己的心脏的事情。ティライン听完后，就建议妮珍娜进行移殖手术。

为了进行手术，必需首先得到适合的心脏。在ティライン与妮珍娜的对话中，会提及所需心脏的条件，分别是血型和重量限制范围。只要记住血型的资料与重量限制的上下限，然后前往研究室找マギー，正确回答以上资料，再向ティライン报告，就可完成移植准备。此时再鼓励妮珍娜，就会发生进行心脏移植手术的EVENT。手术成功后，就可以在最后休假时找妮珍娜。还有另一个结局，就是最后休假一人渡过。

文：zacory

虹色的青春

第九章

好险，昨天中午沙希问我想吃什么样的便当时差点就被好雄给发现。还好他没有听到，要不然一定会追着我问个不停的。这家伙人是不错，但就是话太多了。

下午练习完和秋穗一起擦球时，她没精打采地说沙希从今天开始不和她一起回去了，好像有什么重要的事情。还问我知不知道为什么。我只得无奈地摊了摊手，然后再安慰她说不可能是因为她被沙希讨厌了。但总觉得秋穗还是不太高兴，所以，今天在一起擦球时我决定要好好开导她一下。

正当我在器材室一边擦球一边决定今天任务时，秋穗进来了。

“学长已经来了啊。”秋穗没精打采地问候道。好像，还是没太有精神呢。

“今天虹野学姐又在训练结束以后马上就急匆匆地回去了……”她说道。

该说些什么呢？我绞尽脑汁在想可以引起她兴趣的话题。编织？秋穗很喜欢织东西，可是我对这个一窍不通啊；零食？秋穗曾说过她以前最喜欢和沙希一起去附近的蛋糕店，不过等一下，这样不是又让她想起沙希了吗；我想了半天，但脱口而出的一句话却让我自己都料想不到。

“秋穗……以前有没有喜欢过的人呢？”

秋穗没有料到我问这个，一下子给愣住了。其实话一出口我就后悔了，这种时候怎么能问这个！正当我做好心理准备被秋穗训一顿时，她却说话了。

“有啊。”她说道，“中学的时候有个美术老师，那是我至今遇到的老师中最喜欢的一个。呃？石田老师吗？”她好像想起了些什么，噗的一声笑了出来，双手在脸上比划着说：“唔，给人的感觉就像从北海道的角落里逃出来的。满脸都是没有刮干净的胡须，衣衫不整，上课总是迟到。本来这种事情编个借口也就算了，可他却只会在赶来后摸着头说‘抱歉，睡着了。’”

“热血老师＋问题老师？”

“热血就差太多了，不过问题嘛……石田老师带的班学习确实不好。可是……”她话锋一转，声音变得十分温柔，“只要你说想和他谈谈的话，不管是什么事，他都会无条件地站在那里听你说的。他就是这样一个老师。休息的时候一直在美术教室里和我谈话……不过每次站在那里说话的几乎都只是我一个人。石田老师只是在那里静静地听着。后来，石田老师结婚了。好像是在中学二年级的春天吧，和同一所学校的家庭科老师。那个女老师很像虹野学姐。一直很会照顾别人。但我总是觉得看着她很不顺眼。我就找到石田老师，直接问他为什么要和那种除了料理和裁缝以外没有一样拿手，只会想跟别人留下好印象的人结婚？现在想起来，真是一些很失礼的话。但是石田老师却没有说什么，只是一直静静地听着我在那里不停的抱怨。但我说完后，他最后只说了一句话……‘她很有女人味……’。”

“所以秋穗才开始学编织和料理吗？”我插嘴问道。

“嗯。我那时想，那样的话我就不会输给那个家庭科的老师，也会变得很有女人味了！所以，我便开始做所有女孩子常做的事，想努力让自己更有女人味。但是……”她停了下来，拿起一个球放到膝盖上，接着说道：“当我见到虹野学姐之后才真正体会到，石田老师说的根本不是这个意思。虹野学姐即使不会料理还是虹野学姐，……是我怎么样也比不上的人……”

我没有说话，只是静静地听她说着。这时，球从她的膝盖上掉了下来，她好像猛然醒来似的掩住了嘴，红着脸向我道歉：“啊……跟学长说了一些奇怪的话。不说了不说了。对不起学长，一直是我在说个不停，你一定感到很麻烦吧。”

© 1994,1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

“没关系的。那么，这就是秋穗的初恋喽？”

“这不能算是初恋吧……”

“像刚才秋穗提到的这种事，世间就把它叫做初恋。”

没想到我竟然也会给别人上恋爱课，干这种活的应该是好雄才对嘛。不过如果真教给他的话，这家伙一定会故作深沉的说道：“小姐，就让我来安慰你那颗破碎的心吧……”。

“你对石田老师的感情，应该是一种憧憬，从石田老师的话对你的生活方式产生了很大的影响这一点便可以证明。”我继续说道，“还有为什么秋穗一直跟着虹野同学的理由，我以前一直觉得很纳闷，不过听你说完这件事之后也明白了。”

“……嗯。”秋穗若有所思地点了点头，接着看着我说道：“学长和石田老师也很像啊，而且比起他来还要帅那么一点点。”

“石田老师吗……秋穗遇到了个好老师啊。”

“啊，太狡猾了！”她指着我，嘟着嘴说道：“学长这明明就是在变着法子夸自己嘛！”

我也跟着她笑了起来。在笑过之后，我说：“不过有些意外，我原本以为你是和泽渡要好呢。”

“怎么可能呢？我们是同班同学，也经常打打电话什么的。另外，泽渡君在班级里可是很受女生欢迎的哦。啊，对了对了，学长的正选位置是被泽渡抢走的吧。恨他吗？”

“不。坦白说他确实有实力，很听学长和教练的话，而且也很担心我的事情。不过，这反而让我心里更不是滋味……不说这个了，人家一直打电话给你……会不会是想要追你呢？”

“泽渡君？”秋穗笑了起来，“如果真是这样的话，我也没有兴趣啊。再怎么说……”她将一个球高高抛起，等落下来时又将它抱在胸前，看着我说道：“我已经有虹野学姐了嘛！”

“是啊是啊。”

“啊，该走了。”她站起身来，走了几步后突然转身向我鞠了个躬。

“谢谢你，学长，我知道你今天是想让我高兴才说这些的。放心好了，我已经完全没事了。再次感谢。”

她向着门外跑去，可能是很少如此正式的说话感到有些不好意思吧。我松了一口气，不管怎么说……今天的任务……顺利完成！

夜练时，沙希仍然带来了饭盒。在练习的休息阶段，我偶然跟她提到了秋穗的事。

“是吗？”她听上去有些吃惊，“最近确实是有事所以没和她放学时一起走。放心好了，明天我会跟秋穗好好谈谈的。今天谢谢你对她的关照了。”

“不需要感谢啦。”我摆了摆手，“不过看起来沙希很关心秋穗呢。”

“当然了，她是我的好朋友嘛。”

“说起来，沙希从小时候起就有很多朋友吧。”

“嗯，我觉得朋友们教给了我很多东西。在幼儿园的时候，都是不分男女的。大家在一起整天玩耍，非常快乐。但是，从小学的时候开始，好像我被班级里的男孩子讨厌了，所以就不再一起玩了……”

“沙希被讨厌？怎么可能呢，一定是你误会了。”

“不会有错的。”她辩解道，“以前一直关系很好的男孩子突然变得总是拿我开心，还欺负我……”

“这个啊。”我笑了起来。看来沙希还是不太了解男孩子的心理呢。“那时候的男孩子，对喜欢的女生不清楚该怎样表达，所以就会以欺负她的方式来引起她的注意，这样看来，沙希从小时候起就很受欢迎了呢。”

“是那样吗？”她有些半信半疑，“和女孩子就像现在一样关系很好，所以从那时起就一直和女孩子玩了。偶尔在运动场上看见男孩子在踢球时我就会想，不久前还一起玩的……却突然觉得有种离得很远的感觉，那种寂寞的滋味我现在还忘不了……有时我会想。自己之所以会当球队经理，可能是因为羡慕那些男孩子的缘故吧。”

不行不行，越说怎么越听起来有些沉重了。我连忙将话题岔开，问道：“既然那么受欢迎，沙希是不是经常会收到情书呢？”

“情书？”对于这个问题她好像没有什么心理准备，“有时候会收到一些信，但不是情书，而是开玩笑的信啦。只是单纯的玩笑嘛。”

“那么，那些玩笑都是些什么呢？”

© 1994,1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

“什么……”她想了一会儿，犹豫着说道，“那种……很常见的玩笑啊，例如‘我非常喜欢你’、‘一直在注视着你’之类的，一看就知道是开玩笑吗，那些人我又不认识。”

……分明就是情书嘛！

“那沙希是怎样对待这些信的呢？”

“即使是开玩笑，但不答复也不太好，所以我每封信都认认真真的回复了，告诉他们‘对不起，对于你我一无所知’……”

果然是沙希一贯的作风啊，怎么样也会给对方一个答复。

“原来是‘Fan Letter’，沙希不愧是偶像啊。”我笑着说道。

沙希的脸一下子红了，攥起拳头轻轻捶了我几下，“不是这样的！真是的，我都快被你搞糊涂了。那你呢？　己君收到过多少封情书？”

“我？一封也没有啊。”

“说谎！”

“真的，从小到大从没收到过这类的东西。”我耸了耸肩膀，无所谓地说道，“也许是因为我不太受欢迎吧。”

“那么……想要吗？”

“什么？”

“情书啊，真想要的话我写给你吧，用最普通的信纸。”她以开玩笑的口吻说道。

“那太好了，最后写上‘你的虹野沙希’怎么样？”我也装着一副兴奋的样子开玩笑说道。

在两人的笑声中，我偷偷地看着她，很多事情又在心头涌现。

几天前，我们还只是最普通的那种朋友关系，平日见面也只不过是问候一下而已。像现在这样有说有笑，几乎是在梦中才会发生的事情。那时的我只是默默地在远方注视着她，她的微笑，她的加油，她的一举一动都让我觉得自己是在看着虚幻中的天使。但是现在，她就在我的身旁欢快的笑着，这不是梦，这是现实！几天前的我永远也不会想到会有今天这样的局面出现。我告诉自己‘喂，别太激动，只不过是比以前好了一点儿而已’。可心底里的那份兴奋却无时无刻不在激荡着我的心。

可是，有时我却会怀疑自己所看到的一切。这真的是现实吗？现实真的有那么美好吗……

离和末贺学园进行校际比赛的时间，还有三天……

第十章

今天，可以说是近年来少有的Lucky day。早上上学时碰到了沙希，并与她一起走进了学校；中午休息时买了大堆食物却因为售货员大娘的健忘而分文未付；下午的数学测验的成绩更是出奇的高，几乎刷新了我的历史记录，所以本人今天的心情格外的好。看着窗外漂浮的朵朵白云浮想联翩，总感觉在接下来的时间里还会有什么好事发生。

“来来来，一起混着吃吧。”好雄凑过来把自己的饭盒放在桌子上，然后拉过一把椅子坐在我的对面。

我仔细一看，这家伙的饭盒里除了米饭和青菜外一点儿肉渣都没有，竟然还好意思说要和我合伙吃。我正想严词拒绝，他却不等我回答便快速从我的饭盒里夹起一块大肉，放到嘴里嚼了起来。

“总觉得这一段时间你好像和虹野同学走得很近嘛。”他突然问道。

“……我没觉得和以前有什么区别啊。”

“别骗我了，上次的便当事件你怎么解释，另外我还听说训练开始前你们也一直在一起哟。”

“是吗？怎么可能有这种事嘛……”我大装糊涂地摇着头，可脸上那掩饰不住的表情却出卖了我。

“不要傻笑好不好，你想恶心得我吃不下饭吗！”他掐住脖子，装出要吐的样子。紧接着又追问道：“老实说，从什么时候起你俩的关系开始好的？”

“什么时候？……嗯，大概是从上次游园地约会开始的吧。”

“也就是说，是你被定为替补的那个时候吧。”

“……你就不能换种说法吗？算了，确实是那样没错。因为之前她一直说我绝对会成为正选，而结果却并非如此。她觉得我之所以打不起精神来全是她的责任，所以一直很在意我。”

“原来如此！”这家伙突然诡异地笑了起来，弄得我一头雾水，不知有什么好笑的。

他直起腰示意我把耳朵凑过来，然后小声说道：“你不知道这个世界上有被称为‘同情’的这样一种事情吗？”

好雄的话让我一下子懵了。真是这样吗？确实，这几天因为太兴奋，我从来没有好好考虑过一些事情。仔细想想，沙希并没有做这些事的义务。难道说，沙希之所以对我这样，仅仅是因为同情我的缘故吗？

好雄没有注意到我的脸色，继续得意地说道：“我本来就觉得奇怪。你和虹野同学，怎么想都不配嘛。”

“是吗？同情……”我喃喃自语道。

这时好雄也发现我的不对劲了，连忙停止说话，摆手作无辜状，说：“喂，好了！别想得这么多！我只是开个玩笑而已，玩笑！真是让人头疼，你不是那么开不起玩笑的家伙啊！”

玩笑，真的是玩笑吗？我没有理他，心情还没有平复过来。

“请问……”门口传来了一个女声。

“啊，如月同学。”好雄飞一样的赶到如月的面前，满脸堆笑地说道：“你今天怎么有空到这里来？啊，难道是专门来看我的吗？真是太荣幸了！”

“啊，不……”如月摇了摇头，用手指了我一下，说：“安藤同学，请问你可以过来一下吗？”

“我？”我指了指自己的鼻子。在如月点头之后，我起身走到她的面前，问：“有什么事吗？”

“那个，图书管理员托我转告你一声，借的书到时间该还了，就是那本《足球晋级法》。”

“哦，知道了，麻烦你了，如月同学。”

“没什么。……你一直在很努力地踢球吧。我想能派上用场，这本书也会觉得很幸福的。”

“不，没有……”

我刚想否认，但如月接下来的一句话让我愣住了。

“你……每天晚上都会到神社练习吧？”

“哦？你一直在做这种事吗？”好雄好奇地看着我，“难怪没有进正选会那么没精打采的。”

我没有说话，他也没有再追问，而是扭头继续和如月搭讪。

“啊，对了！如月同学，黄金周有空吗？我这里有两张电影票，一起去看吧。”

“不，我有点事……”

“啊，到那边去说话吧。这里有个闷闷不乐的家伙，说话也没什么精神，走吧，好吗？”

他们两人慢慢走远了，而我的心头却是一片混乱，有种极为郁闷的感觉。

为什么如月会知道我夜练的事呢？这件事情只有我和沙希知道啊。而且她还曾保证会为我保密的，以那个约定……

“这是，只有我们两个人知道的……秘密呢。”

可是，为什么呢？

我再也没心思吃饭了，起身离开教室，想去问一下沙希究竟是怎么回事。虽然我坚信不会是沙希跟她说的，但还是希望亲耳听到她的声明。

在走到3楼楼梯时，下层的过道上传来了熟悉的声音，我探头一看，果然是沙希。秋穗也在一起。两人好像正在说着什么。我刚想走下去，但她们的对话让我停住了。

“是吗……连训练后也在做这种事吗？”问话的是秋穗。

“嗯，一直做到很晚……”沙希点头说道。
“真厉害呢！”秋穗一脸佩服的神情。
难道，他们是在说我夜练的事吗？为什么，沙希会把我夜练的事情告诉别人？我心乱如麻，只能安慰性的告诉自己沙希这样做一定有她的用意。但是……

我希望自己今天没有来过这里……
我希望自己听到的不是真的……
我希望自己所看到的，所听到的都只是幻觉而已……
但是，清清楚楚传入我耳中的那句话却将我的心顷刻间撕成了碎片……

“但是，好像做得还不是很好。大概还是因为没有才能的缘故吧。”
那一瞬间，我几乎认为自己又置身于以前做过的那个梦中……

在一片茫茫的大雾中，我拼命追赶着前方慢慢走着的那个令我魂牵梦绕的身影。可不管怎样努力，她却始终离我那样的遥远，在我四周笼罩的只有那无穷无尽的白。
渐渐的，她停下了脚步，声音清晰地传入我的耳中。
“很抱歉，安藤君。以前我一直在为你加油，那是因为

我相信你有实力带领球队进入全国大赛。可是现在看来……”她转过头来，微笑着说，“你好像没有才能呢。”
我呆呆地站在那里。突然，最后的那句话以各种各样不同的声音充斥了所有的空间。
“没有才能呢！”“没有才能呢！”“没有才能呢！”

这不是梦！我的眼前一片昏暗。她的微笑、她的加油声、她亲手为我做的便当，一切的一切快速从我眼前闪现，接着都变成了一片片碎片慢慢飘落。我呆呆地看着她们两人良久，转身慢慢向楼上走去。
什么也不想说，什么也不想听，我就这样慢慢地一步步走着，周围的一切都仿佛化为了虚无。
我，究竟是为了什么才这样努力呢？
是为了……谁呢……
周围的人也许在奇怪的看着我，也许在小声议论着什么。但是，我却完全感觉不到……
“没关系！你一定会成为正选的，我相信你！”
说谎！
“可是……我真的相信你一定成为正式选手！一定还有机会的，一定的！”
说谎！！
“在成为正选之前绝对要继续努力下去。现在开始也不迟。绝对追得上的！”
说谎！！！
我在一个窗口处停了下来，默默注视着不远处运动场上奔跑的身影。

“……才能……吗……？”我喃喃地自语道。
“哟，怎么了？”一个人从背后搂住了我的脖子。我回头一看，是好雄，“还在为刚才的事情烦恼吗？”
“……好雄。”我低声问道，“你说实话，我是不是真的……没有踢球的才能……”
“你总算也发现到了啊！……算了算了，看你心情不好就不和你开玩笑了。怎么说呢……水平很高，但离着正选的水平，多少还是差那么一点吧。怎么，虹野同学以后又是足球吗？真是多愁善感的家伙啊。喂，这样愁眉苦脸的，对皮肤可不好哦。”
我没有说话，只是默默地看着远方。
好雄挠了挠头，好像感觉有些为难，好像想说些什么，但最后却只是叹了口气，“真是让人头痛的家伙啊……该到球队练习的时间了，快些去吧！运动一下你就不会瞎想这么多了！”
他用力推了我一把，然后半带强迫的把我带到了球场。我没有反抗，准确的说是因为对于我而言，现在什么也没有意义了。
练习早就已经开始了，好雄把我带到场地旁，没有多说什么，拍了拍我的肩膀然后转身离去。我望着他的身影渐渐消失，摇了摇头，慢慢向着训练的地方走去。
反正，我在这里所能做的，也只是拣拣球而已……
“喂，那边的！”教练发现了我，把我叫了过去，严厉地问道：“为什么迟到！”
“对不起……”我垂下头，低声说道。
“打起精神来！像你这个样子，永远都成不了正选！”
“……是……”
对啊，每个人都是这样认为的。那我到底在干什么？对于永远都得不到的正选资格，我究竟在期待些什么？其实自己并没有这个才能，这种事情不是从很早以前就知道了吗？但我却愚蠢地相信，只要努力，一定会有成为正选的机会的吧。教练应该也是知道我的想法的。还有……沙希也是……只有沙希……我以前一直对自己说，即使没有任何人相信，只要沙希还相信我，只要沙希还在支持着我，那我就会永远努力下去。可是现在……
……我的……才能……
“好好看着点！你不想出赛了吗？”教练大声喊道。
“我……没有才能……”
“什么？你再说一遍！”
“我……没有才能……”
一个球重重地砸在了我的身上，如果躲是一定能躲得开的，但我并没有躲避。
“如果你是这样想的，那就马上给我滚！”他冲我吼道，“我的球队里不需要没有骨气的人！”
其他的队员此时都已经停止了练习，所有的视线都集中在我这一边。我没有多说什么，只是向教练深深鞠了个躬，转身向场地外走去。

夕阳的余晖透过窗棂淡淡散落在昏暗的器材室内。
我将门反锁一个人待在房内，坐在长椅上低着头默默看着地上四处散落的足球，从几个小时前就保持这个姿势一动不动。
当然，我不是来擦球的，现在的我可没有那种心情。我只是想找个安静的地方待着，什么人都不想看见。正好今天秋穗因为有事没有来，所以，我便选择了这个地方，静静的想着一些事情。

……是啊，这很简单。我没有这个才能……只是这样而已。我做了一年无用的努力，却只是为了发现这一点，没有才能……果然只是这样而已啊……

天渐渐地黑了。我缓缓起身，开门走出了校园。
夜幕此刻已经降临，西方天空淡红色的晚霞渐渐淡去，直至变成了青一色的黑。我低着头走在人烟稀少的街道上，霓虹灯投射下的光线将我的影子拉得出奇的长。
当我猛醒过来的时候，竟然已经不知不觉的走到了神社旁。
“看来还是摆脱不了习惯啊。”我苦笑了一下，正想转身向家的方向走去，另一边一个熟悉的声音传入我的耳中。
“总算还是来了……太好了。”
我僵在了原地。如果是在平日，我会慢跑着迎上前，问候一声“等了很久了吗”，但是现在，我确实不想听到这个声音……
“沙希……”我缓缓转身，低声说道。
她站在木制的取水房处，正高兴地看着我。
“今天，你在练习途中就回去了，吓了我一跳。”
我没有回答她。为什么沙希还要来这里……还有，我来这里干什么？
“怎么了？没有精神哦？”
“……对不起，我还是回去了。”我努力想强装出一副笑脸，但却怎么也笑不出来。所以，我选择了逃避。
“呃，不要紧吧？是不是哪里不舒服？”她走过来，关切地问道。
“……没有。”我不自觉的向后退了一步。
“真的？”她追问道。
“真的……”
“那就好。”她松了口气，笑着说道：“唔……后天，是校际比赛了呢。”
我的心一紧，胸口像堵了什么东西似的。
“嗯……明天不上课，可以练习一天了呢。”看到我没有说话，她隔了一会儿，接着说道，“我从明天早上一直都没有事，这样就可以好好地给你做些吃的了……”
不要再说了好吗？！我几乎想冲着她大吼起来。但是最终还是强忍住了，只是以沉默来面对她。
“你不……练习吗？”她犹豫了一下，试着小声问道。
“……停止吧。”我低声说道。
“什么？”
“我说，停止吧……”
“是不是……有什么事呢？”
“没有……”
“那么，为什么？”
“……我，以后不会再到这里来了。足球部也是如此……”我抬起头来，今天第一次正视她的脸，平静的说道：“总之……我想退队了。”

“什么?”沙希惊异的看着我。

“对不起，我先走了。”我转身就要离开。

如果再在这里待下去的话，我也许会控制不住自己。我知道这不是沙希的错，没有才能也只是我自己的原因，而且她明明知道这些还为我加油。可是……

我并不需要怜悯啊！！

尤其是……你的怜悯……

“请等一下！”

我听到了她的喊声，但并没有回头，而是继续走着。接着，我听见了奔跑而来的脚步声。

“请等一下！”她一把拉住了我的衣服。

“干什么！”我略微有些动怒了，回头喊道。但是，就在看到沙希面容的那一瞬间，我愣住了。

她的眼中，闪耀着晶莹的泪光……

“喂，怎么了?……喂！”她抽泣着说道，“我们不是拉过钩的了吗！！成为正选之前一直要努力的，你不是和我约定好了的吗！为什么，为什么现在……”

“……对不起。”现在我低头说的只能是这句话。

她握住我的手，伸出左手小指和我的小指勾在了一起。

“来……再一次拉钩吧。和我约定明天也要加油练习……好吗?”她含着眼泪轻轻摇了几下手指，“如果说谎的话，就吞下一千根针，约定……成立……”她抬起头来看着我，“说好了……”

“沙希……”

“明天我会带便当来！而且，我相信你一定不会停止练习的！我会一直在这儿等你，明天见。”

她转头向远方跑去。我呆呆的在原地站了好久，一动不动。

两人之间过了多少夏天
如果没有你
彩色照片也成为黑白过往
只想说出真话
每次见到你，便变得沉默
永远在这里
胸中藏着一枚忘了寄的明信片
上面写着 我喜欢你

收音机里又传来这首悠扬的歌曲。我躺在地板上，默默看着天花板。

明天……究竟该不该去练习?我苦苦的思索，却总是拿不定主意。还有……为什么，沙希今天会哭呢……

电话铃此时突然响起。我走过去拿起话筒，好雄的声音传入我的耳中。

“怎么了?这种没精打采的腔调，还想不开吗?”

“是有些……”

“既没成为正选，又被虹野同学甩了，这么倒霉的你，灰心丧气也不是没有道理啊。”

“其实，并不是因为我被甩了的缘故……”

“那么……就是那个啦。你是不是以前有种很特殊的感觉，会冒出像‘难道她喜欢我吗’或者‘只有她才知道我的才能’之类的想法是吗?其实呢，虹野同学只是单纯的因为你很努力，所以才这样帮你。可是把这种好意误以为是喜欢的家伙，确实不少呢。虹野同学虽然这样做完全没有恶意，但结果却很不理想啊，特别是对于像你这样没有免疫力的家伙来说更是如此，现在你不就吃到苦头了吗。”

是吗?我苦笑了一下，果然和我想的一样。

“好雄，我不想再踢足球了……”

“喂喂，别急着下决定嘛。”他劝我说：“在心情不好的时候，不管做什么决定都不会满意的！在这种时刻我们应该做的，就是尽～情～的去玩！踢球还是不踢，之后再做决定！放心吧，其实明天我已经替你定好了。”

“呃?”

“双·重·约·会！刚才才想起来，所以才打电话给你嘛。听了之后是不是很兴奋呢?另外，你可别说不行哦。为了安慰你，我好不容易才找到两个愿意去的女孩。”

“我说你啊……可我没有心情，再说明天……”

“什么?难道说有什么约定吗?”

约定……

“没有。”我清楚地听到自己口中吐出的是这两个字。

“好！时间和地点和上次一样。那么，再见了。打起精神来哦。”

他把电话挂断了。

我看着自己的小指，又想起了那个约定。

约定……

那个约定，已经没有意义了……

第十一章

“这里是虹野家。主人现在不在家，如果有要紧事的话请您留言，我之后会打过去的。”

在临去游园地之前，我先给沙希家里打了个电话说明自己不去神社练习了。但她家里却没有人。这样也好，如果是她接的电话那反而会令我尴尬。

“喂，是我，安藤　己。今天……有别的约定，我还是不去神社了，对不起。就这些，再见。”

放下电话，我推开门走了出去。

黄昏时分，游园地之行结束了。

好雄邀请的是纽绪结奈和镜魅罗两位学校中的风云人物，很佩服他竟然有这么大的面子。但我今天确实没有心情。在陪纽绪同学逛的时候，我却担心沙希是否听到了我的留言；与镜同学一起坐观览车的时候也是如此，看见夕阳西沉的景象，我却只会想起上次和沙希在一起的快乐时光。到头来，两位女孩对我都很不满意，说一见到我没精打采的样子就没有了玩的心情。最后还是好雄来陪的不是。

听镜同学说是因为好雄哀求她她才会来的。我很感激好雄，我知道他安排这次约会是为了让我开心。但我，却怎么也装不出高兴的样子来。

“对不起。”在回去的路上，我诚恳地向好雄道歉。

“算了，今天也是没有办法。勉强叫你来，我也有错。不过，确实对不住那两位啊。”

“对不起……”我再一次低头道歉。

“算了，别说这些了。”他大方地摆了摆手，说：“……怎么样?到我家里来玩吧，　己?你来优美也会很高兴的。”

我没有多加思索便答应了他的邀请。反正现在也不需要夜练了，去他家里散散心也好。

入夜了。不知什么时候，外面下起了雨。豆大的雨点落下来，打在玻璃窗上啪啪作响。从窗子向外看去，天地间黑糊糊的一片，只能听见不时响起的隆隆的雷声。

“好，赢了！”好雄甩出最后一张牌，得意地看着我和优美说道。

“啊，就差一点儿！”优美生气地把手中剩下的牌扔下，不服气地说道，“下次一定是我赢！”

“今天可真惨啊。”好雄在洗牌的时候，抬起头对我说道，“人在真正消沉的时候，就连约会也不能解决问题吧。”

“啊……嗯。”我点了点头，将手中的扑克牌交给他。

“约会?哥哥和学长今天一天原来是干的这个啊。那么，对方是谁?”优美好奇地问道。

“怎么可能，你听错了吧。”好雄指了指我，说，“我没有可能带着这种没精打采的家伙去约会的吧。”

“哼，不想说就算了。”优美不满地嘟着嘴说道。“不过，学长看起来确实没大有精神呢。不要紧吧?”

“呃?啊，不要紧，不要紧。”我努力装出一副笑脸说道。

“铃玲……”外间的电话铃声此时响了。好雄和优美互望了一眼，看上去都没有去接电话的意思。当响到第三声的时候，好雄忍不住说道：“喂，优美，电话！”

优美不情愿的站起身来去接电话，嘴里嘟囔着：“摆什么架子嘛。”

趁此机会，好雄快速翻开优美刚抽的几张牌，扫了一眼又将其放好。这家伙，对自己的妹妹也出老千。

“喂，哥哥，找你的！”优美的声音从外间传来。

“谁啊?”好雄不耐烦的喊道。

“叫如月的一个女孩子。”

“如月同学?Lucky！！”好雄马上站起身来，但好象突然想起来什么似的压低声音对我说道：“喂，帮我看着牌，别让优美偷看。”说完后就赶忙跑了出去。

优美走了进来，向我做了个别出声的动作后，第一件事便是翻看好雄的牌。我将头转向一边，装作什么都不知道的样子。唉，不愧是兄妹……

“　己。”好雄站在门口，一脸凝重的表情，“喂，刚才如月同学说，虹野同学从早上起到现在好像还没回家。她问我有没有什么线索。你知道些什么吗……”

“什么！”我一惊，手中的牌落到了地上。

时钟的时针此时正到指到20:00。外面现在又下着大雨，这种时候，沙希究竟会去哪里呢?

“明天我会带便当来的！而且，我相信你一定不会停止练习的！我会一直在这儿等你，明天见。”

这句话霎地一下在我的脑海中闪过。

难道……，不会吧！！

我快速爬起身来，什么都没有说，甚至连外衣都没有穿就想冲出门外。好雄一把将我拉住，将一把伞递给了我。我顾不上向他道谢，推开门向神社没命地跑去。

……不会吧。我不敢相信自己的想法。难道说沙希……还在等吗……?

我拼命地在空无一人的路上跑着，粗大的雨点狂暴的撒落在地上，雷轰隆隆的滚过，蛇形的闪电不时划破天际。

不会吧……

不会吧！

十几分钟后，我赶到了神社。

本来就人烟稀少的这里在暴雨中更加显得空旷，四周阴沉沉的，只有街边的路灯，散发出微弱的光芒。

我四处张望，但却没有发现沙希的身影。

不在这里，那会在哪里呢？我更加担心了。这种天气、这个时间……沙希，你究竟在哪里？

但就在我转身想要离开去其他地方寻找时，在暴雨与雷声中，一句话微弱而又清晰的传入了我的耳中。

“太好了。你，总算来了……”

我猛然转身，看到的是从取水房处缓缓走出的少女。

“沙希……”我喃喃说道。

她慢慢走到我的身前，手背在身后好像拿着什么东西。脸不知为何看起来通红。我慌忙将伞举到她的头上，任凭风雨吹打着自己。

“你在干什么啊？好慢哦……不过……还好，你终于来了……”

她轻轻把头靠在我的胸前。我的脑中突然空白一片，几乎昏厥过去。好似整个天地间都笼罩在她身上散发出的那淡淡的香气中。

突然，一个被银色塑料袋包着的纸盒从她身后掉落于地上。

我开始觉得不对劲了，沙希整个人依靠在我身上一动不动，好像已经晕了过去。

“喂，喂！沙希！”我松开雨伞抱住她，焦急地问道。她没有回答，如果此时不是靠在我身上，她大概已经瘫倒在地上。我用手背摸了摸她的额头，烫得吓人！

“沙希，振作点儿！沙希……喂！沙希、沙希！”我一个劲地拼命喊着。

雨依然在下……

二十多分钟后，我将沙希背回了她的家中。她的母亲此时在家，帮我一起把她送回了房间。体温计显示，她现在正发着高烧。

沙希的母亲让她平躺在床上，盖上了被子。将湿毛巾拧干放在她的额头上。

此时沙希的呼吸已经平稳了下来，但脸还是因为高烧而通红，一粒粒的汗珠从脸上渗出。

沙希的母亲去换水了。我在征求了她的同意后留在了房间内。我坐在沙希的身旁，默默地看着她。我也不知道自己想干什么，只是想待在这里看着她。现在心头很乱。什么都不重要了，我只希望沙希没事就好。

“唔……”她轻轻嗯了一声，慢慢睁开了眼睛。

“醒了吗？”我柔声问道，“感觉怎么样，不要紧吧？”

“　己君怎么会在这里……啊，想起来了。我刚才晕倒了吗？真对不起，还要你把我送回来，真是给你添麻烦了。”她的声音还是很微弱。

“别这么说……”我一个劲的摇头，“都是因为我。是因为我的缘故你才会这样……”

“不。是我自己坚持要等在那里的，和　己君没有关系……。不用担心我，已经没事了。好好睡一觉的话，明天肯定能去比赛场为你加油。”

“不行，你需要休息！别勉强自己了。”

“不，不要紧的。明天的比赛，我不能休息的……”虽然声音微弱，但她的口气很坚决。

我沉默了一会儿，问道：“沙希，没有听到我的电话留

言吗？”

“你打了电话啊。我从一早就出去了，一直没有回来过。”她一脸茫然的说道。“我出去买东西了……啊！我的纸袋！”她好像想起来了什么似的扭头向四方张望，一脸焦急的神情。

“别担心。”我轻轻按住了她的肩头，阻止她想从床上坐起来的念头。伸手从身边拿起了那个纸袋放在她的身边。

“太好了……”她看着纸袋，松了一口气，脸上的表情也放松了下来。

“袋子里……是什么东西？”我尝试着问道。

“想要你收下的。　己君……打开看看吧。”

“我？”我疑惑的看着她，犹豫了一下，从纸袋里拿出了盒子并将其打开。

出现在我面前的，是一双崭新的球鞋。

smart strike牌的球鞋……

“这个……”我拿着盒子，吃惊地看着她。

“因为那次　己君说自己很喜欢这种球鞋，而且原来的那双有些坏了。所以我去逛了很多运动品商店，可是都没有发现……。于是我问了店员，他说邻近的城市可能有，所以……”

“沙希……所以你才一大早……”我不敢相信的问道，心头涌过一阵暖流，那天我只不过是随口说了一句，没想到她却一直记在心里。

“嗯，我打了好几次电话到你家，一直是留言。可我又不敢离开神社，怕会和你错开。而且，而且明天就是比赛了……。还有，天又突然下起了雨，我一直担心想你会不会不来了。如果你不来该怎么办，然后……”

沙希一口气说了这么多，我低着头默默的听着，心底里充满的只是对自己的悔恨和对她的愧疚。

沙希她，一直在等着我……。而我，而我却……

“练习，要继续哦。　己君一定能成为正选的……”她轻轻说道。

“啊，我知道了。”我坚定地点了点头，问道，“烧怎么样？”

“嗯，没事了……”

“是吗……太好了。”我犹豫了一下，还是把一直困扰在心头的那个疑问提了出来。

“一直以来有个问题想要问你……沙希，一直都在我身旁鼓励我。那个……是因为我在努力，还是……是因为……是因为单纯的对我担心，同情我而已呢……”

“不，不是那样的！”她着急地辩解道，声音渐近低沉，“不是的……”

“那么，是为了什么呢？”

“是因为，我对你……”她没有继续说下去，闭上眼睛，声音小得如同梦呓，“请你再待一会儿……不需要说话，就这样，待在我身边……”

渐渐的，她又回到了睡梦中。我又待了一会儿，起身向沙希的母亲告别，回到了家里。

一打开自己房间的门，我就看到了电话上闪着绿色的留言显示讯息。

我按下了按钮，然后躺在了地板上。

“3个留言。开始播放。嘟——”

“喂、喂！我是虹野！嗯，现在是中午1点。昨天，真是对不起了。你一定只是因为心情有些不好吧！可我却说了这么多不该说的话，真是对不起了。我知道，你说退出足球部一定不是真心的！那么，我在老地方等你，一定要来哦。来的话，我会有奖励的！那么，再见。”

我躺在地上双手枕在头后，过去的影像如电影胶片般一幕幕在我眼前闪现。

“那个，今天做的太多了，我真没用。不要浪费了，所以，你吃吧。”她从身后拿出饭盒，双手递到我的面前，“如果……不嫌弃的话……”

那是四月二十五日中午发生的事……

“嘟——”第二个留言开始播放。

“喂！我是虹野！你·到·底·在·干·什·么·呢！打·起·精·神·来·哦！”依然是充满朝气的声音，“其实，也没什么特别要紧的事。但是有件东西今天想要教给你。唔，等到你回家也没关系，到老地方来，我等你！记住，一定要打起精神来见我哦，那么，再见！”

仿佛还是在那时，她在知道了我夜练的秘密后对我说道。

“嗯，知道了，我保证！不过……作为回报，你能不能也做个约定？……在成为正选之前绝对要继续努力下去。现在开始也不迟。绝对追得上的！””

那是四月二十三日夜间发生的事……

“嘟——”第三个也是最后一个留言响起。

与前两次的口气截然不同，沙希的声音意外地变得非常小心，好像每说一句话都要经过一番考虑。

“喂，你好，我是虹野……。留言，你听到了吗？……如果，如果我做了什么让你心情不好的事，我道歉。对不起。但是，有件东西今天无论如何想要交给你……如果可以的话，请你到神社来……”

“那个……上次没有当选，真的是很可惜。但是机会还会再来的，你是这样努力……不，不仅仅是努力而已。每天看着你晚上在拼命的练习，虽然我并不是很懂，但是我知道，我知道你的水平真的是一天天在提高……。你不只是有毅力，而且绝对有足球方面的才能。即使其他人都不信，但我也会相信你。……所以，请你继续努力，就像平常做的那样。还有……如果可以的话，虽然听上去像是梦话，但是……我真的希望你能够带我去国立竞技场……”

我仿佛看到了沙希今天在神社旁，从白天到夜晚，一句话不说寂寞地等待着我的样子。

“喂，怎么了？……喂！？”她抽泣着说道，“我们不是拉过钩的了吗！！成为正选之前一直要努力的，你不是和我约定好了的吗！为什么，为什么现在……”

那是五月三日，也就是昨天晚上才发生的事……

留言还没有结束。

“……那么，我会在这里继续等你。真是抱歉，留了这么多话。以后我不会再打了。如果你能来的话，哪怕只是一小会儿也好，我都会很高兴的……。再见，还有……加油！”

“播放留言完毕。”机械的女声响起。

我躺了一会儿，默默的站起身来，走进了洗手间。

水龙头的水哗哗地流着，我用双手舀起一捧水，用力地向自己的脸上泼去，这个过程一直重复了好几次，直到我自己也分不清楚脸上的哪些才是刚才流下的泪水……

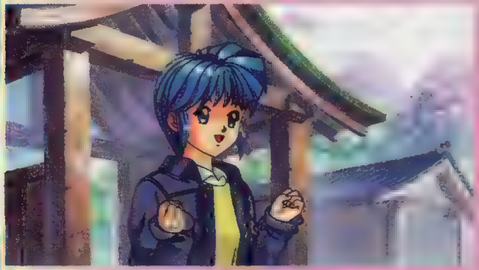
我看着镜子中的自己，喃喃自语道。

“我，真是个傻瓜……”

我告诉你昨天是已停止的风
是落下西天的夕阳
我告诉你世界上没有别的东西

只有一个充满明天的天空
我们在日落时说：
“明天又是一天！”
……………………………

清晨，雨后的天空阳光灿烂。
神社，将足球一次又一次踢向网窝的少年。
不远处，为少年每一次踢球而加油鼓舞的少女。
少女的脸上，
正绽放出灿烂的笑颜……



5月4日，光辉学园足球场。

所有的队员都在球场上集合完毕，今天是与末贺学园足球部进行校际比赛的日子，比赛还没开始，看台上就已经坐满了前来加油的学生。

“那么，现在开始公布上场人员。”教练拿起点名册，一个个地念道：“井上、山口、小井土、赤木……”

不会有我的名字的。但是，没关系！我的心里此刻出奇地平静。是的，我还有机会。现在并不是结束，而只是刚刚开始而已。等待着我的，是充满希望的明天。

“前锋，泽渡！还有……”他顿了一下，抬起头向这边扫了一眼，说，“安藤！”

安藤？我们队里还有别人姓安藤的吗？

我疑惑地看着周围，却发现他们也同样正在看着我。

难道说……

“不用张望了，就是你！”教练喊道，“三年级的太田因为受伤，今天无法上场。所以由你出场！”

“可是，我……”我一时还没有回过劲来，犹豫着说道。真的是我吗？我真的没有听错吗？

“你一直在认真地练习，这些我都看在眼里。至于阵型和位置要求什么的，大体都知道吧。”教练走过来拍了拍我的肩膀，说：“放心吧，这是大家前天投票出来的结果，你的进步大家都很清楚，没有人会不服气的。不过……”他的声音变得严厉起来，“如果你踢得不好的话，我马上就把你换下来，知道吗？！”

“是，是……”

我还是不敢相信，不自觉地往沙希那一边看去。

她抱着笔记本，向我投来会心的一笑。在她旁边的秋穗也冲我眨了眨眼睛，笑着向我做了个“V”字形的手势。

我，是正选……。没错！我真的成为了正选！！！

“喂！”秋穗把双手合拢在嘴边喊道。在看到吸引了所有队员的视线后，她说道：“大家听好！虹野学姐在赛前有礼物给大家。都请到这边来一下！”

沙希拿出十几根五颜六色的丝带，犹豫着说道：“嗯……这些，是给大家的幸运手带。因为时间不太充足，所以做得很差劲。大家都有份，请一条条的拿，上面有写着你们的名字。”

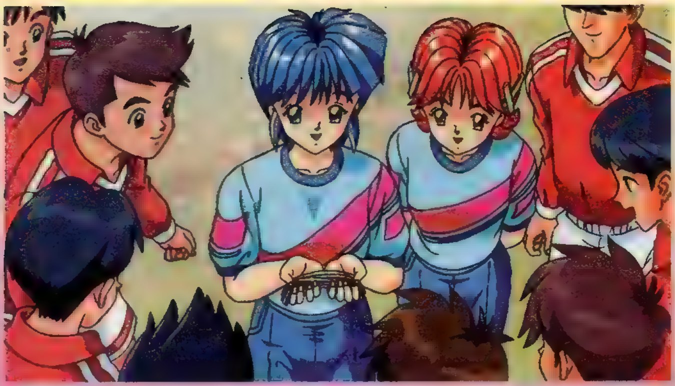
秋穗随手拿过一条，称赞道：“虹野学姐总是那么谦虚，上次还跟我说什么自己没有才能，这不是做得很好吗。”

听到这句话后，我突然想起了那时的事情。

“但是，好像做得还不是很好。大概还是因为没有才能的缘故吧。”

原来……沙希是在说这件事吗？

“本来是要到教会去为大家祈祷的，不过没有找到地方。”沙希不好意思的说道，“但是，最后还是在神社里许了愿。所以，我想一定会有效的！那么，今天的比赛，大



家请加油吧！！”

队友们一个个从沙希手中拿过丝带并致以谢意，然后将其戴在了手腕上。

“沙希，我的呢？”在其他人都拿到之后，我凑过去问道。

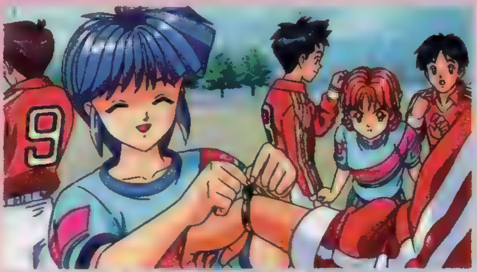
“在这里。”她从口袋里掏出一条丝带，亲手帮我带在了手腕上。由七种颜色编成的丝带。是的，是彩虹的颜色。

“啊！”她好像看见了什么，低头小声喊道。

我顺着她的目光看去，明白了她看到的究竟是什么。

我轻轻跺了几下脚，笑着说道：“谢谢你帮我买的鞋。真的很合脚，也很舒服呢。”

“嘻嘻。是吗，那太好了！”她笑着说道，回头大声鼓励大家：“先发的队员们，一定要加油哦！”



“哦，对了对了！”她转头看着我说道：“今天末绪也来加油了，现在大概已经坐在看台上了吧。”

“如月同学也来了吗。”

“是啊。啊，忘了告诉你了，末绪好像也知道你夜练的事。因为她的家就神社那附近。而且，我也在那里的事情……她好像也知道。”

原来，事情就是这么简单啊。我不禁苦笑起来。

忽然，我想起了昨天的事情，正在犹豫究竟该不该问的时候，沙希发现了我的异常。

“怎么了？”她问道。

“那个……”

“什么？”

问吧，豁出去了！我终于下定了决心。

“那么，接着昨天问的话。那个……沙希你昨天晚上说和我在一起，并不是单纯担心我的事……。那个，那个……就是你说的‘是因为，我对你’，接下来的话，我想，我想听一下……”我终于说出了口，如释重负地长嘘了一口气。接着为了掩饰自己的窘迫而傻笑了起来。

“我，有说过那样的话吗？”她将食指抵在唇边，抬起头想着，“不记得了。”

“什么！”

“骗·你·的！”看到我着急的样子后，她笑着一字一顿地说道。

“呃？那、那么……”

她低下了头，隔了一会儿，轻声说道：“是因为……”

“啊！在干什么，那边的两个人！”

一个女孩的声音突然响起，我向旁边转头一看，秋穗正生气地看着我们。

“啊，秋穗！不要过来，现在是关键时刻！”我着急地脱口而出。

“关键时刻？”她没有理会我，跑过来挽住沙希的胳膊，一脸不高兴地看着我，“真是的，一刻也不能大意！”

大小姐啊！我心中叫苦不迭，这种时候……就差那么一点儿。唉！

正在我唉声叹气之际，秋穗突然说道：“学长，有件事情我要声明！”

“唔？请说……”

“如果你要是惹虹野学姐不高兴的话，我是绝对不会放过你的！”

“是，是……”我随口应道，这种事情那还用你说吗，我自己也不会放过自己的。

等一下，难道这就是说……

“秋穗，你的意思是……”我尝试着问道。

她点了点头。

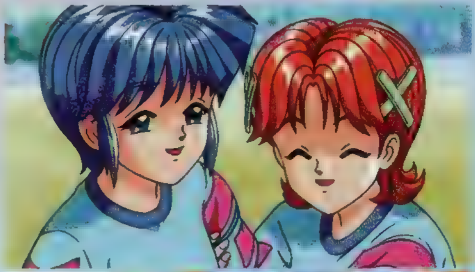
“是！”我高兴地大声说道。

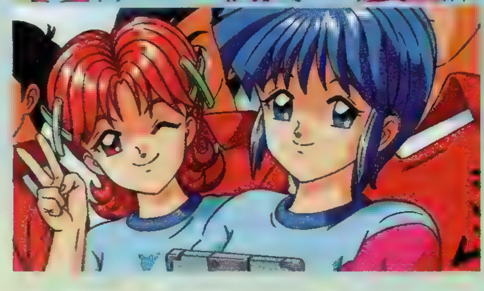
她吐出舌头向我做了个鬼脸，然后开心地笑了起来。沙希也微笑着看着她，无奈地摇了摇头。

球员就要入场了。我看了一眼沙希，她正在微笑着看着我。我坚定地向她点了一下头，然后向场内走去。

比赛就要开始了。我站在开球点，静静扫视着看台上欢呼的人群。这十几天的事情像走马灯似的一件件闪过，但最后停留下来的，是少女的笑脸……

“现在，光辉学园足球部与末贺学园足球部校际比赛正式开始。”





哨声吹响，球场四周顿时响起如雷般的加油声。

“加油啊——！”

熟悉的声音仿佛又回荡在我的耳旁。

此时，球场的上空，正高高挂着一道七色的彩虹！

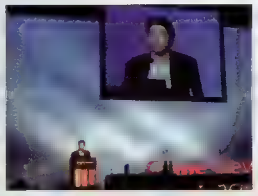
(The End)

XBOX 2传闻机能之我见

记得笔者曾在“太郎天地”中写过一篇有关新世代游戏机的预测。由于在前一段时间，网上发布了一些有关XBOX 2硬件资料的传闻，所以便决定以此为题来讨论一下。

2005年秋季推出

“次世代主机战争”应该是由SCE挑起的，在3年前SCE研究部门主管中本伸一在游戏开发者会议(WORLD DEVELOPER CONFERENCE，简称WDC)上提出了开发PS3的可能性，更表示PS3将可能在2005年推出。这言论等同于预示了新一代游戏机战争爆发的时间。



新世代主机战争是由SCE率先挑起的。

正如以前笔者所写，下一代游戏机过早的制定推出时间，这与以往的惯例相比是相当特殊的。以前游戏机厂商总是以静制动，推出的主机能卖多久就尽量卖，要开发新主机的理由只有一个，那就是有比自己更强的对手出现。但现在SCE和Microsoft却引入另一套营运手法。SCE原本就是SONY的子公司，所以经营方针也像家电产品那样，就是事先张扬新产品的新闻；而Microsoft在电脑界也处于霸主地位，WINDOWS软件几乎没人不用，由于对手已经公布了新主机的发售时间，所以Microsoft甚至任天堂也只好随之公布正在开发新一代主机，以免各方面的注意力都集中在SCE身上。其实XBOX和GC的发售的年期比PS2短，若非形势上受到对手的牵制，是否真的需要马上推出新一代主机实在很难说。至于2005年秋季只是一个相当模糊的日期，真正的推出日期会根据PS3的发布而定，因为没有必要比对手早推出，虽然说“先手必胜”，然而这对游戏机却未必适用。笔者说过多次，使PS2成功达到因素有很多，并不是单纯地因为提早推出。比如DC就比PS2早出一年半，但最后还是被后者打垮了。

PS2的成功包含了很多因素。

XBOX在日本的败阵并非因为推出时机不对。

三枚64BIT微芯片CPU

开发者更喜欢简单的开发操作。

玩家对各厂商的新世代主机最关注的问题，就是新世代主机的位数。想当年大家都会简单地以主机的BIT数来评定主机实力，而游戏厂商也没有令大家失望，8BIT、16BIT、32BIT、64BIT，以至128BIT主机陆续登场。不过在这次新世代主机争霸战中，厂商似乎都不再执着于BIT数的多寡，最起码现阶段还没有公布一部256BIT的游戏机。

表现立体影像的GPU现在比CPU更显重要。

SS已证明CPU还是单一化较好。

从目前家庭电脑，如苹果电脑的G 5 PowerMac的CPU(中央处理器)仍然只是使用64BIT芯片，就可见BIT数多寡并不完全代表主机机能的强弱。取而代之的是GPU(图像处理器)，因为如今的游戏很注重立体映像表现，所以图像芯片已经变得比CPU更重要。事实上，厂商都喜欢采用特制的CPU及GPU，像SCE可以找SONY帮忙，甚至和东芝(TOSHIBA)合作；而Microsoft与任天堂也找了图像处理器制造公司ATI来研制GPU。可见主机的大脑未必一定是最重要的，或者说大脑已由CPU变成了GPU。

传闻中的XBOX 2会使用三枚64BIT CPU，个人对此抱有怀疑的态度。事实上SEGA曾在SS时采取过双CPU设计，理由是主机可分散及平衡处理数据，然而推出后却听到很多开发者批评游戏难开发，要做到分散平衡处理相当困难。那样说来XBOX 2用上三枚CPU，开发游戏岂不是难上加难？因为对游戏开发者而言，开发越简单越好，像XBOX虽然软件销量比不上PS2，但曾为它开发过游戏的厂商，都称赞其简单易用，制作人可以花更多心思在游戏的细节中。

不一定兼容XBOX游戏

PS2兼容PS软件是最成功的一着。

笔者曾多次提及，PS2和“GB系列”主机能够分别称霸家用机和手掌机市场，最大原因就是可向下兼容软件，对这一点相信各位玩家都不会质疑。过去的家用游戏机不考虑兼容，所以使玩家没有延续追捧的心理，因为所有旧游戏都不能在新主机上玩，对玩家来说等同于重新开始。但PS2就打破了这个规则，也因此令已拥有PS的人可放心地去购买PS2。

虽然报导中指出XBOX 2如果要兼容XBOX软件，肯定会提高主机的成本，但有某些东西并不是只看成本的，正如过去笔者所提到的兼容的重要性，在意成本而限制了主机的可延续性，后果可能远比想像中还要可怕。

不能兼容XBOX的游戏，XBOX拥有者都不一定会购买XBOX 2。

既然兼容对新游戏机是如此重要，而XBOX 2却传闻不能兼容，难免令人感到大为吃惊。要知道XBOX在日本虽然惨败，但是在欧美甚至亚洲市场仍颇具吸引力，Microsoft应该尽力保留着这些客源。要知道XBOX 2若不能玩XBOX的游戏，就等于重头开始，这样肯定会被PS3抛离得更远。因为玩家对XBOX 2不存在任何感情，没有一个必须购买XBOX 2的理由，反而曾购买XBOX的人会因此愤而转购PS3，甚至原本现在有意先买XBOX的人也会打退堂鼓，因为未来XBOX软件肯定会成为家中的“封印品”。所以Microsoft对此一定要三思而后行。

没有内置硬盘

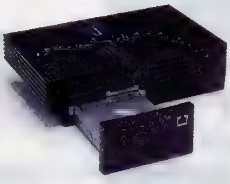
传闻XBOX 2不设内置硬盘，改以FLASH MEMORY来代替。硬盘对于过去的家用游戏并没特别的作用，直至现在游戏厂商倾力开发网上游戏，硬盘才突显出它的用途。像《FFXI》就必须要用硬盘把整个游戏装载起来才能玩，因为如果采用由光盘读取资料，那超庞大的数据肯定使你经常面对漫长的读盘时间。

硬盘的问题就是其实用性，XBOX虽然内置了8GB的硬盘，但至今为止却鲜有游戏需要运用到它。《BLINX》发挥了硬盘的用处，但那毕竟只是冰山一角。现在硬盘变成了主机厂商的“鸡肋”，保留会增加成本，放弃又可惜。但对玩家来说，XBOX的硬盘其实相当有用，先不说可利用XBOX LIVE下载新内容，光是能以硬盘存储游戏记录就已相当方便了。可这对于厂商的收入却大有影响，笔者指的是记忆卡销售量。XBOX的硬盘已可储存所有的游戏记录，而PS2用户就因为容量问题而不断买新记忆卡，那的确是一笔可观的收入，Microsoft不垂涎才怪。

《BLINX》是仅有的活用XBOX硬盘的软件。

PS2每年单是售卖记忆卡已赚了不少钱。

MMORPG势必使用硬盘才能发挥最大功能。



额外售卖硬盘要看有没有大作支援。

事实上若XBOX 2真的不设内置硬盘，情形就会和目前PS2差不多。而报导中也说明不设硬盘可以省下50美元成本，加上厂商可通过售卖记忆卡和硬盘来多赚一笔，一来一回的确是很可观的数目。但这会大大阻碍厂商主力发展的网上游戏，就算像《FF》这些重量级的作品，玩家也未必能忍受那难熬的读盘时间。

结论

如果XBOX 2真的如报导的硬件资料为基准而推出，那无疑是在自掘坟墓，实在不敢想像能否与PS3抗衡。但个人觉得这则报导有可能是厂商发放出来的假消息，目的是令对手松懈，因为有很多地方明显地不合逻辑。

希望那真的只是传闻……

战国无双

PS2 KOEI 6800日元

PS2 总分 33

© 2004 KOEI CO.,LTD.

风之使者：起初以为只是一款战国时代版《真·三国》，经过深入体验之后才发现它比《真·三国》更上一层楼！《战国无双》首次导入技能系统、城内战等要素，同时废除了武器经验值及降低了存储功勋（武勋）的时间，令游戏性大幅提高。虽然笔者并不熟悉战国时代的人物与战役，不过基于游戏系统实在做得很出色，玩起来比《真·三国》更加投入，使笔者有了解日本战国史的冲动。

Dr.Game：由于笔者对日本的战国时代比三国时代的兴趣大很多，因此一直都很期待该游戏的推出，可是坦白地说在玩过之后却不禁有点失望，游戏在系统方面有很大的改良与进化，加入的新要素也相当吸引人，可是武将的造型跟史实出入太大，与玩家心目中的样子完全不同，而且数量又实在太少，连丰臣秀吉和德川家康等著名的人物都不能选择，明显是留待出续集时再赚一次钱！

电玩太郎：将"《真·三国无双》系列"系统套用到日本战国时代的动作游戏，虽然游戏好象是换汤不换药，但其实升级系统就与"《真·三国无双》系列"有着很大的差别。游戏的爽快感依然，分支剧情更需要花些心思才能玩出来，而且总比玩来玩去都是那些三国人物有新鲜感，或者就笔者个人来说更喜欢日本的战国时代。但不管怎样，凭着首周62万多套的销量，该游戏续作的推出已成定局了。

秀吉："《无双》系列"的最新作，整体感觉上比《真·三国无双3》更为出色。虽然玩法上大致跟"《真·三国无双》"系列相同，但各大小战役中加入了许多剧情，假如是熟识日本战国历史的玩家一定能感到非比寻常的投入感。此外，本作的Combo系统也有大幅度改进，不同的攻击组合可变化出很多的招式。只可惜有很多著名角色仍未收录在本作之内，大家唯有等待续作了……

空战II

PS2 角川书店 STG 1人玩 4800日元

PS2 总分 25

© 2004 角川书店

小志幽凉：操纵着70多种不同时代的战斗机、航空机，在广阔的天空中执行任务。比起前作，这次更讲究玩家的操作技术，可以体验和感受到自己驾驶着战机的真实感，不过正因为如此，难度方面也能让玩家感觉到有所提高。虽然有70多部战机可供使用，但除了轻型突击机和大型爆击机的差别外，很难逐一把战机的性能分开来，可能因为笔者对空战类游戏没有深入研究过吧。

猫部：近期有不少空战游戏推出，而本作最大的吸引力就算是不同年代的著名战机可以在同一个战场上出现，自由度相当高。登场的机体多达70种以上，而选择不同的机体对完成任务的效率有很大的影响。游戏在操控上有一定的难度，初心者可能要花点时间才可以上手。不过由于游戏售价颇低，还是有一定的收藏价值的。

Dr.Game：游戏最大的卖点当然是其数量众多的登场机种，由旧式螺旋桨飞机到最先进的战斗机，绝对能满足各位战争迷的胃口！游戏系统非常简单，可是缺点也是不少的。首先要说的是游戏的操作性不佳，需要花很长时间去适应，任务的内容大同小异，缺乏创意，而且有些细节也有待改进，例如选择机体时画面不会显示出机体的性能等。

Minamoto：又是一款驾驶着战斗机完成各种任务的STG游戏，游戏系统方面比较简单，玩家们应该很容易上手。值得一赞是登场的战机种类，包含从古至今各时代的机种，总数多达70种。不过该游戏仍有颇多缺点存在，例如任务数目虽然多，可惜过程大同小异，玩久一点就会觉得很沉闷。另外，机种虽然多，但是各机的性能未能突显出来。

EyeToy:Play

PS2 SCEI ETC 1～4人玩

PS2 总分 26

© 2003 Sony Computer Entertainment Europe."EyeToy" is a ...

义经：利用游戏一并附送的小型镜头进行的游戏，游戏过程中将会在电视画面中看见玩家自己的样子。这个创意表面上看来很新鲜，然而其实只不过是一个以MINI GAME作为主要内容的ETC作品。偶然拿上手玩玩，相信也可以消磨不少时间，不过是否有买的价值，笔者则实在值得质疑了……

秀吉：利用在摄录镜头前做动作来进行游戏，这个概念真是非常具有创意。电视画面的感应灵敏度比预想中出色，尽管第一次玩就能轻易地进行游戏，很适合喜欢追逐潮流的女孩子。不过，本作中收录的迷你游戏大多只能供一人进行，虽然游戏种类繁多，但一个人不停地玩始终会感到沉闷，如能增加一些多人进行游戏相信效果会更好。

风之使者：游戏的特点是连同游戏发售的摄录器，利用摄录器将自己的相貌投影到电视画面中，玩家感觉非常新鲜，旁观者也看得有趣，适合一家大小或三五知己一同享乐。游戏中设有十二种MINI GAME，约到朋友们轮流进行游戏，够你玩个过瘾，笑个痛快。这种有趣的新玩意在外国大受欢迎，不知道国内的玩家是否喜欢呢？

小志幽凉：利用软件中附设的镜头，直接在电视画面中映出自己的模样，然后直接做动作来进行各种迷你游戏。刚上手时，能在电视画面中看到自己的确是别有一番风味，而附送的迷你游戏虽然未见得各各都十分出色，不过作为一个周边设备来说，附送游戏软件已经很不错了。再加上行货售价低廉，是家庭多人参与类游戏的首选。

007 Everything or Nothaing

PS2/GC Electronic Arts 1人玩 6800日元

PS2/GC 总分 30

义经：同时在PS2、GC、GBA三大机种推出的作品，游戏中当然不能缺少作用独特的高科技道具与发明品，还有充满刺激性的间谍任务。该游戏最特别之处相信就是可让玩家进行二人合作，并完成任务的模式。游戏的动作流畅度与画面质素都有一定的保证，与通常意义上的美式风格游戏有些差别，喜欢这个系列的朋友不妨一试。

电玩太郎：詹姆斯·邦得又一次在游戏机中显身，与前两作最大的分别就是这次由主观动作射击变成第三人称视点。这种改良的好处是让老玩家有了新鲜感，并且可以有更丰富的视觉变化，缺陷是少了一份投入感。本作中还特别设计了电影系列中人气角色钢牙出场，使得故事发展引人入胜。关卡充满变化，操作方面则多少要花费些时间来适应。整体而言是款出色的游戏，值得推荐！

猫部：詹姆斯·邦德又要面对新的挑战了！与过去几作的游戏一样，本作也是集合了动作、射击、赛车等不同的元素，各种玩法所占的比重算是恰到好处，再加上27个任务关卡，更使游戏感觉是相当丰富。由于难度略为偏高，玩家要多番尝试才可以掌握完成各项任务的窍门。PS2版与GC版的内容完全相同，算是照顾了这两部主机的玩家。而笔者喜欢的女优伊东美咲也担任游戏中的一个角色，给多一分！

Minamoto：取材自同名电影的动作游戏，玩家在游戏里化身为主人公詹姆斯·邦德，使用各种新式的道具，以及精彩的动作去完成27项艰巨的任务。游戏以第三人称视点来进行，让玩家更容易掌握角色的行动，但是非常讲究动作的准确性，因此玩家在操作方面必须相当熟练。整体上来说，本作的内容相当丰富，有一定的可玩性。并同时在两部主机上推出，建议玩家购买PS2版，因为画面表现和操作性方面较为优胜。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

World Soccer WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL

●PS2 ●KONAMI ●2月19日 ●6980日元

PS2 总分 31

风之使者

游戏内容与《WINNING ELEVEN 7》大同小异。玩了N集"《WINNING ELEVEN》系列"，无需笔者多费唇舌来介绍了吧！本作最大卖点不是游戏本身，而是首次推出的限定版，限定版随游戏附送球衣一件。对球迷而言，送球衣总比送什么模型来得实用吧！不知道晚些时候国内会不会有WINNING队出现呢？

秀吉

每年一度的"《WE》加强版"又再出炉，不过对笔者的吸引力就不算太大了。原因是本作只是换换名字及加入了少许新动作，实在不值得再多费金钱去购买它。《WE7 INTERNATIONAL》转用了外国人配音，感觉上很不错，但不明白为何球员仍然可以使用日文名称，那么叫什么《INTERNATIONAL》版呢？真令人费解。

猫部

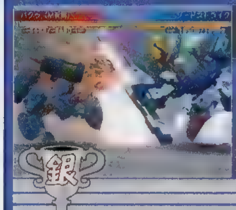
先前KONAMI虽然说明没有《FINAL版》，可是却搞出一个《国际版》。说真的，系统、球员动作等改动都不大，只是增加了两个实名球员的球队，以及对应《WE7》的Save。最大的优点相信是可以选择英文选项界面，不过对于一直玩该系列的朋友，反而听英文解说会觉得有点格格不入。总的说来，如果你是死忠派，不用多说也会买，如果只是偶尔拿来玩玩，那本作未必就能达到你的要求了！

义经

推出至今已经多到让我忘记出了多少款作品的"《WINNING ELEVEN》系列"，每次推出新作，其实在系统改进上已不算太大了，本作也是一样。除了加入部分新的球队与角色以外，在一般玩家眼中与《WINNING ELEVEN 7》可说一模一样。除了可以使用对国内玩家而言比日文更容易理解的英文界面外，笔者实在想不出有什么可以让拥有《WINNING ELEVEN 7》的玩家有再买的理由。

SD GUNDAM G-GENERATION SEED

●PS2 ●BANDAI ●5800日元



PS2 总分 32

秀吉

新作最吸引人之处当然是加入了在中日均极受欢迎的"GUNDAM SEED"模式，在这个模式中，玩家可以完全享受到整个GUNDAM SEED的故事剧情，不用只玩了那么两三版就算玩完了整个动画原作。另外GUNDAM SEED MODE的难度会比较低，因此没玩过该系列的玩家可以借此模式来熟悉游戏，值得加分。

Dr.Game

开发人员很聪明地把游戏分为两个模式，包括简单易玩，适合初次接触的玩家作为入门之用的"SEED模式"，和改良自系列前作原有玩法的"GENERATION模式"，以配合不同要求的玩家。可惜对于不喜欢GUNDAM SEED的人来说这样做似乎失去了一半的趣味，而且笔者也略嫌登场的MS数量不如PS时代的该系列作品里的多。

小志幽凉

趁着《GUNDAM SEED》仍有一定人气时推出的作品，基本上系统方面跟前作《NEO》分别不大，原创模式以混合的原创故事为主，而SEED模式则以《GUNDAM SEED》的故事来发展。对于看过原作动画的朋友而言，SEED模式算是非常吸引人的，而不少的系统还作出了简化，对未玩过系列前作的朋友也能马上适应。不过除了GUNDAM SEED的机体外，其他作品的新机则寥寥无几，又要等下次才有更多的新机体了。

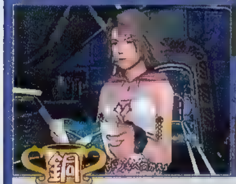
义经

最新一集的"《G GEN》系列"作品，最大的特色就是以去年人气的《SEED》故事为主体的"SEED MODE"。除此以外，还加入了为初心者而设的详细讲解系统，以及简易编成模式。至于"G GEN MODE"则与上集《NEO》一样，以原创的故事为中心，部分玩家或许会感到很像"《机战》系列"吧……从机体的开发图中看来，总机体数目该与前作差别不大。

© SOTSU AGENCY·SUNRISE © SOTSU AGENCY·SUNRISE·

FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION

●PS2 ●SQUARE ENIX ●2月19日 ●6800日元



PS2 总分 31

风之使者

虽然《FFX-2》的YUNA不再是笔者喜欢的那个大召唤士YUNA，不过玩《FFX-2》却另有一番风味。现在的《~INTERNATIONAL+LAST MISSION》增加了大量服饰（职业），导入育成怪物系统，追加最后任务，整体来看耐玩度极高，《FF》迷绝对不容错过！前作完成了100%真ENDING仍觉得意犹未尽的话，就要在加强版中享受真正的《FFX－2》的世界了。

秀吉

可能是《FF X-2》在日本大受欢迎的关系，所以SQUARE ENIX对这次的国际版也显得隆重其事，加入了大量新原素，务求将国际版包装成一款连玩过前作的人都会购买的新作。在国际版中，最引人注目的当然是副标题中的"最终任务"，而当中采用的"不可思议的迷宫"系统的确十分吸引人，至少不会给玩家"换汤不换药"的感觉。

小志幽凉

在本次的INTERNATIONAL版中，除了本编追加了把捕获的怪物加以育成的部分，还追加了新的首领、新的剧情和职业。另有一个玩法类似《不可思议的迷宫》的LAST MISSION。仅一个LAST MISSION，它的游戏系统和内容就已经跟本篇的游戏是两种不同的玩法了，以《FFX》的人物在生成迷宫中冒险也算别有一番乐趣。总之，本次作品追加的新要素非常多，即使玩过前作的朋友也值得再玩一次。

义经

游戏故事部分与之前的《FF X-2》没有任何分别，但加入了怪物育成的元素，以及全新的"LAST MISSION"部分。在以自动生成迷宫形式进行的LAST MISSION中，依然也会运用到各种游戏中登场的服装，发挥出不同的能力。而"《FF 国际版》系列"的追加BOSS当然也不能缺少，但就笔者而言，对于是否值得因这些附加元素而再去购买一次的问题，则实在值得商榷。

© 2003, 2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

SHADOW HEART II

●PS2 ●ARUZE ●2月19日 ●1人玩 ●6800日元

PS2 总分 34

电玩太郎

前作推出时我就有捧场，个人最喜欢的是它那种独特的战斗系统。正如以前所说，由于要看准时机按键，增加了玩家在战斗时的投入感。而本作还增加了不少新的系统，例如战术攻击就有4种，令内容更见丰富。本作画面表现也相当出色，全多边形背景制作非常用心，丰富的登场角色令玩家目不暇给，若与《FFX-2》相比，个人还是喜欢故事精彩的《SH Ⅱ》。

Dr.Game

作为一款续作游戏，《SHADOW HEART Ⅱ》算是交足了功课，大受好评的JUDGEMENT RING系统经过了改良和进化，甚至将之应用在商店购物之上，这一点相当值得赞赏。另外游戏气氛的营造也十分出色，充份表现出中世纪的阴暗感觉。如果你喜欢玩前作的话，相信这次也会感到满意的。

秀吉

这款拥有极高素质的RPG系列作品，在日本的人气度却并不是相当高，但笔者觉得绝对有一试的价值。在第二作中加入了大量的CG动画，配合人物独特的个性以及世界观，令整个游戏的主题获得升华。至于战斗系统方面也颇具紧张感，玩家必须配合各位角位的特性来作出连携，十分具有战略性。

Minamoto

系列的最新一作终于推出，基本内容与前作大致相同，包括主人公、世界观、系统等。玩过上一作的朋友都会认同，该作品的确具有相当高的素质，大部分RPG游戏的优点都可从家找到，例如漂亮的CG映像、精彩的故事情节及人物关系、难易度适中的战斗等。当中不得不提的是其独特的战斗系统，玩家容易上手之余，紧张感也非常强，而且本次还有颇多新要素追加，爱好RPG的朋友值得一试。

© 2004 ARUZE CORP. All Right Reserved. ©2004 Nautilus

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

PSP卖多少钱才值得买？

PSP多少钱才值得买？

你好！我第一次来信，希望你能解答我提出的问题。

1)你认为PSP能如期的在今年尾推出吗？

答：SONY毕竟是一个世界级的家电厂商，而属下的SCE也保持其优良传统，不会像任天堂那样经常要延期。所以相信PSP能如期在2004年年尾推出，个人认为最有可能是在11月发售。

2)你觉得PSP外形设计如何？我觉得相当不错，不过体积就大了点。

答：PSP的设计图像看起来的确具有优美线条，但正如本人以前在“太郎天地”中所写，例如按钮没有凹凸感操作起来不方便，还有就是立体游戏如果不使用ANALOG摇杆，也会有一定的影响，这从N-GAGE可见一斑。至于体积的问题就必须要等其发售以后才知道，不过我们要相信SONY在这方面的优秀传统，特别是目前公开的图像不一定就是PSP真正的外型。

3)你预计PSP的售价会是多少？刚推出的时候值得买吗？多少钱才值得买？

PSP concept model

答：若是以传闻的机能，再加上可以看MPEG4动画和上网，相信一千五百元的价格也可以接受。但如果要考虑到对手GBASP甚至是还没有公开外型的NDS的售价，可能是在一千元左右，因为以SCE的目标，应该像PS2那样走大众化路线。至于值不值得买那就很难说了，最少刚发售后不久，机价一定会被炒得很高，而且相信香港地区行货最少要等到2005年或以后才有，再加上初推出时对应软件的数量有多少还不清楚，所以个人觉得如售价在一千二百元左右已值得买

4)你认为PSP的机能是否会比PS2还要强呢？

答：这个可能性相信较低，一来手掌机受制于画面大小及解像度，没有必要达到这么高的性能。二来PS2毕竟是高性能机种，而手掌机却是以廉价为主，制造有PS2机能的掌机在成本的控制上难度很高

永远支持你的读者！

舒梅切尔

近期有什么游戏值得购买

电玩太郎：

1)请问《未来战士3》有没有秘技呢？

答：不知道你问的是哪个版本呢？我同时把PS2和XBOX版本的秘技都刊登吧。

PS2版

未来武器全部出现：X、X、X、△、○、○、□、X

现代武器全部出现：○、○、△、□、X、△、△、□

无敌：□、□、X、△、X、○、X、○

全任务出现：□、□、△、○、○、X、□、△

无限弹药：X、△、△、△、X、○、X、□

4倍伤害：△、△、△、△、□、X、○、□

XBOX版

无限弹药：X、A、Y、Y、Y、A、X、B

未来武器全部出现：A、A、A、X、B、X、B、B

无敌：Y、X、B、B、A、A、B、X

无限续关：：B、B、B、X、B、A、Y、A

2)近期有什么出色的PS2和XBOX游戏值得购买呢？

答：PS2值得购买的游戏包括《战国无双》、《影之心II》、《SD 高达 G－GENERATION SEED》、《WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL》、《FFX－2 国际版+最终任务》、《鬼武者3》和《街道BATTLE 2》。而XBOX就只有《忍者外传》比较吸引。

读者傻鸡

PS2游戏秘技大解答

太郎：

1)请问《CHORO Q HG4》有没有秘技？

答：此游戏有两个秘技，第一个秘技是购买零件时可改变其颜色，在商店选购引擎、车轮或变速箱时，可利用方向键来改变颜色，分别是红、蓝和粉红色。第二个秘技是开始已拥有全部零件和大量金钱，玩家只要设定名字为BPROMOHE，就会以拥有全部外壳、零件及一百万元的状态开始游戏。

2)请问如何取得《DDR EXTREME》的隐藏歌曲？

答：有部分隐藏曲必需完成指定的关卡才会出现，有些却需要特别的方法，全部隐藏曲出现方法如下：

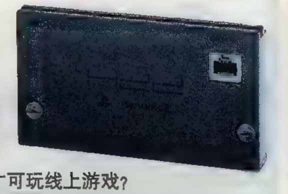
more deep(var2.1)	在鬼MODE GAME OVER
Twin bee	完成HOPSTEP
A Stupid Barber	完成FUNKY GROOVE或LESSON MODE
BURNIN' THE FLOOR(MOMO MIX)	完成NAOKI neo－standard
Try 2 Luv. U	完成LESSON MODE或NORMAL MODE取得二十个以上的A评价(难度在“习”和EDIT以上)
Keep On Liftin'	完成所有NONSTOP COURSE
xenon	在V(for EXTREME)完成“激鬼”难度时获得A以上评价
Tomorrow Perfume	获得AA以上评价
un deux trios	在NORMAL MODE取得50个以上的A评价(难度在“习”和EDIT以上)
TRIP MACHINE survivor	完成semi－final stage的TRIP MACHINE survivor的“激”难度获得A以上评价(3曲设定是3首歌、4曲设定是3首歌、5曲设定是4首歌)
PARANOIA survivor	选PARANOIA系列歌曲其中其中的一首以难度“激”来完成，或是完成PARANOiA BROTHERS
PARANOIA survivor Max	选PARANOIA系列歌曲全部以难度“激”获得AA以上评价完成
The legend of MAX	完成EXTRA STAGE的The legend of MAX(FINAL以PARANOIA系列歌曲以“激”难度获AA以上评价，能同时得到Tomorrow Perfume和PARANOIA survivor两首歌)
Dance Dance Revolution	完成ONE MORE EXTRA STAGE(若没有得到“The legend of max”时则可同时取得)
MAX.(period)	完成EXTRA STAGE的MAX.(period)

3)请问刚推出的PS2空战游戏《AIRFORCE DELTA》有没有秘技？

答：此游戏并没有秘技，不过完成第一循环后可获得《GRADIUS》的战机VIC VIPER。

读者阿仙奴

不能上网玩《生化危机 逃出生天》及《机动战士Z高达》



电玩太郎：

阁下曾于太郎信箱中回答说行货PS2都可以上网玩线上游戏(《机动战士Z高达》、《生化危机 逃出生天》)，因NETWORK ADAPTOR是外接电源，我想问NETWORK ADAPTOR是否指图中(附件)之LAN卡，因我在图中看不到任何外接电源插头。如不是，究竟要买些什么配件，我的行货PS2(39006)才可玩线上游戏？

答：不错，你所附上的图片正是NETWORK ADAPTOR，而笔者自己也写错了，它其实是使用PS2主机电源的。至于《生化危机 逃出生天》以及《机动战士Z高达》等是使用KDDI回线的游戏，据知日本已经禁止日本以外的玩家使用网上对战服务，就算已经登记的香港玩家也被会停止户口，所以要玩的话只可以选择《SOCOM II：海豹突击队》等游戏。

请太郎尽快用E-MAIL回复我，100000个谢谢！

好想玩线上游戏的人上

XBOX各种疑问大解答

电玩太郎：

我是XBOX机主，只玩正版游戏，有很多问题想请教太郎，希望你能尽早回答，多谢！

1)如果我买了XBOX LIVE，有什么对应的游戏可以推荐给我呢？

答：目前已有很多款游戏对应XBOX LIVE，而本人的推荐包括《世界街头赛车2》、《卡通赛车》、《CRMSON SKIES》、《网球精英》、《名流高尔夫2004》，以及《彩虹六号3》。

2)三月推出《忍者外传》好象对应XBOX LIVE，不知道会对应些什么呢？

答：该游戏的确对应XBOX LIVE，相信是可透过网络下载新的内容，例如武器等等，应该没有网上对战。

3)我知道KONAMI愿意在XBOX上推出《SILENT HILL 4》后很高兴，不过又担心厂方只推出美版，到底会不会出日版呢？

答：其实大家也会留意到，KONAMI即使为XBOX开发游戏，也只会推出美版，例如《DDR ULTRAMIX》、《沉默狙击手合集》均只有美版，原因是XBOX的游戏在日本并不好卖，平均只卖七至八千套游戏。本次《SILENT HILL 4》在XBOX上推出，相信也是为了欧美市场，所以我认为厂方不会推出日版。

4)《GTA DOUBLE PACK》会不会有日版呢？因为美版玩不了。

答：这个比较困难，首先在PS2上推出的日版《GTA》是由CAPCOM购下版权转换语言移植的，但XBOX软件在日本非常不好卖，所以相信CAPCOM不会花钱移植。唯一机会就是等Microsoft将《GTA DOUBLE PACK》推出WORLD COLLECTION。

5)SEGA好象没有新的XBOX游戏推出，《SPIKEOUT EXTREME》为什么没有消息，难道又停止开发了？

答：SEGA目前准备在XBOX上推出的还有《PUYO PUYO FEVER》以及那些移植自DC的作品。至于《SPIKEOUT EXTREME》厂方已证实仍然在开发，并预定今年内发售。此外子公司AMUSEMENT VISION另外还有两款XBOX作品在开发中，相信XBOX机主都会高兴的。

6)《战斗妖精雪风》有没有秘技？

答：这个游戏并没有秘技，但是有很多隐藏机体，取得条件如下：

EXTRA MODE
- NORMAL SYLPH：完成MISSION 3
- JAM Ⅰ：完成MISSION 7(REAL)
- JAM Ⅱ：完成MISSION 12(REAL)
- MYV：完成所有MISSION
- GRAY SYLPH：在MISSION 6(REAL)击倒GRAY SYLPH，然后完成MISSION 15(REAL)

VS MODE
- FAND Ⅰ：完成MISSION 4
- JAM Ⅰ：完成MISSION 6(REAL)
- JAM Ⅱ：完成MISSION 7(REAL)
- FAND Ⅱ：完成MISSION 8
- GRAY SYLPH：在MISSION 6(REAL)击倒GRAY SYLPH，然后完成MISSION 12(REAL)
- MYV：完成所有MISSION

7)我也有玩《御伽~百鬼讨伐绘卷~》为什么咒具“鬼角之宝印”买不了？另外也取不到安培晴明的最强武器。

答：“鬼角之宝印”必须身上持有90000祸魂时才会在商店中出现。而安培晴明的最强武器“月光扇”，则要100%救济最后关卡以外的所有官灵才能得到。

8)最近多了日本厂商帮XBOX出游戏，包括了SAMMY和SNK PLAYMORE，你认为XBOX在日本会不会有转机？

答：其实像SAMMY与SNK PLAYMORE加盟XBOX，主要原因为是看重欧美市场，因为在日本XBOX游戏的实销数字低得吓人，例如《SEGA GT ONLINE》仅卖了一千多套，所以说厂方的重点是海外而非日本。

9)SAMMY会不会将他们的街机游戏移植到XBOX呢？

答：这个可能性当然有，其实目前SAMMY使用的基板ATOMICWAVE就是NAOMI，所以在机能方面绝无问题。不过老实说目前SAMMY在PS2也很少移植街机作品，因此很难说他们会把街机游戏移植到XBOX。

10)《MGS3》有没有机会移植到XBOX呢？因为上一作都有推出XBOX版本！

答：SCE在E3前夕的发表会上曾表示《MGS3》是PS2独占游戏，这样说来就没有移植XBOX的可能性了。但或许以后会像《MGS2S》那样推出一个强化版，如此就有可能出XBOX版本了。

11)请问《名流高尔夫2004》有没有秘技？

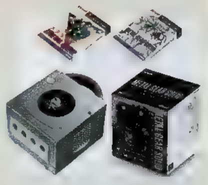
答：此游戏有两个秘技，第一个是特殊名称，输入“SafariTK”后，所有SKILL POINT、CHALLENGE POINT和CAREER POINT都会全满，但是在ONLINE时不能使用该角色。第二个是出现所有球道，方法是在主选单按着L和R不放再按X加Y。

请原谅我的问题太多。

读者陈万将

MGS套装值得买吗？

太郎兄：



1)我已有GC，但觉得《潜龙谍影 孪蛇》的特别版GC套装很吸引，你认为值不值得多买一台呢？

答：我也拥有和你一样的问题，因为我已有两台GC，但这次的《MGS TW》特别版GC套装的确很吸引。建议如果你有朋友想买GC，你不妨把自己的那台廉价卖给对方，再购入《潜龙谍影 孪蛇》的特别版GC套装。

2)KONAMI日后会把《MGS2》和《MGS3》移植到GC吗？

答：笔者认为机会不是没有的，但如果现在才开始移植《MGS2》，到推出的时候恐怕任天堂都在销售新主机了，那就更别说《MGS3》了。而且《MGS2》已分别在PS2、XB和PC平台上推出，吸引力已大不如前，就像CAPCOM在GC重新推出“《BH》系列”的销量都不好一样。《MGS TS》是PS游戏，GC移植版的卖点是强化了映像及重新演绎了一些事件，而《MGS2》本来就是PS2游戏，在画面和剧情上很难寻找突破点，除非任天堂再次出资购买版权，否则移植的机会不大。

3)为何KONAMI只在PS2和XBOX平台上开发《SILENT HILL 4》，而GC平台却没有呢？

答：这一点我也不太清楚，或者厂方认为游戏过于恐怖，对于以小孩子为主要消费群的GC不太适合吧？回顾GC的作品，似乎也没有太多这类型的游戏。

谢谢太郎解我疑难！

任志强

荣誉勋章如何取勋章

太郎：

1)请问《MEDAL OF HONOR~RISING SUN~》如何取得勋章，我是玩日版的。

答：当玩家完成特定条件后可获得勋章和骨匙，其中骨匙可以开启第二个任务以后出现的红箱，取得追加人物。至于取得勋章的条件如下：

任务1：完成两个特殊任务。海军水兵

任务2：完成两个特殊任务

任务3：命中率75%以上、中弹数100以下、完成两个特殊任务。根尼

任务4：命中率75%以上、中弹数50以下、完成两个特殊任务。杜拉柏

任务5：命中率75%以上、中弹数50以下、完成两个特殊任务。哈里逊

任务6：命中率75%以上、中弹数40以下、完成两个特殊任务。德军将校

任务7：命中率85%以上、中弹数60以下、完成两个特殊任务。拉捷

任务8：命中率85%以上、中弹数60以下、完成两个特殊任务。尼夫拉

任务9：命中率50%以上、中弹数150以下、完成两个特殊任务。施曼

2)最后我想问这游戏有没有秘技？

答：在OPTION输入以下的密码：

全关卡出现	BUTTERFLY
无限制弹药	GOBY
所有敌人均戴上头盔	SEAHORSE
Silver Bullet模式	TILEFISH
手腕巨大化	SPINEFOOT
全部重温道具出现	GARIBALDI
看不见敌人	TRIGGER
Perfectionist模式	HOGFISH
防弹模式	TANG
Snipe-o-Rama模式	PUFFER
橡胶手榴弹模式	DAMSEL
Achilles Head模式	MANDARIN

祝身体健康！

读者丹尼仔

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。

Text : Dr.Game Design : Kennie

龙珠迷你模型～Fantastic Arts

全套共四款的龙珠最新迷你模型，每款都是由两名角色构成的情景组合，例如布尔玛＆悟空、两个不同时代的悟空＆神龙以及变身成为超级塞亚人的悟空＆悟饭等，每款的造型均相当出色，极具水准。

以目前在日本大受欢迎的动画《星空的邂逅2》作为主题的玩偶，全套共有7款，除了宫藤深衣奈＋小野寺桦恋、风见瑞穗、森野莓、织部椿和绿川小石等5位主要角色之外，更备有供模型版人物使用的教室布景和1款特别版。

星空的邂逅2～Collection Figure

疯狂大赛车迷你模型 Vol.2

疯狂大赛车迷你模型的第2弹，本次收录了Convert-A-Car、Roaring Plenty、Compact Pussycat、Arkansas Chugga Bug和Creepy Coupe 5款车辆和车手，至于特别款则是最具代表性的角色Muttley。

Winnie the Pooh换衫钥匙扣模型Part8～1&3 MIX篇

可爱的Winnie the Pooh换衫钥匙扣模型又来了，本次精选了共10款第1和第3弹中的人气款式，再加上4款特别版，身为Fans的你又怎能错过呢？

迪士尼Q版人物模型

以怀旧造型登场的可爱Q版迪士尼人物，全套共有6款，包括米奇、米妮、Winnie the Pooh等。除了可作为摆设之外，更可把它们放在显示器上，作为工作时减压之用。

超像革命～铁拳浪子篇

全套5款的铁拳浪子半身像迷你模型，收录了两个不同造型的矢吹丈和力石彻，以及丹下段平，而每款都备有彩色版和黑白版。

资料提供：日通动画廊 香港鲗鱼涌康怡广场北座1楼F30-31 Tel：25605806 香港轩尼诗道288号英皇集团中心地库B23号铺 网址：www.toyshotline.com.hk

WING CLUB COLLECTION Part 2

1/144比例的二次大战飞机迷你模型第2弹，本次登场的战机共有8款，包括零式、飞燕、WILD CAT、FW190A及Ju87B等来自各参战国的名机，造型和上色的水准均相当高。

新海贼王软糖

ONE PIECE的最新糖果产品，每包内附软糖一块及塑胶卡一张，软糖共有5款不同角色的形象，而塑胶卡则共有25种，包括普通卡20张及银色金属卡5张。

为纪念富士电视台的儿童节目“PONKY KIDS 21”播映30周年而推出的迷你模型，收录了6个曾在节目中出现过的大布偶，其中3个更有不同的造型设计，全套共10款。

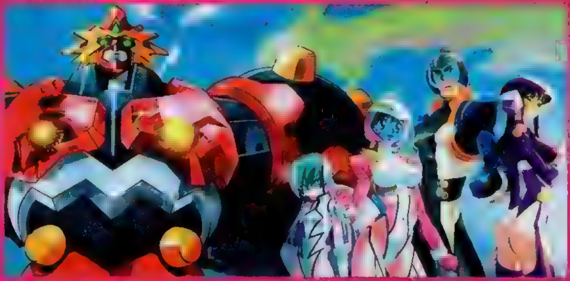
PONKY KIDS 21～30周年纪念迷你模型

资料提供 BANDAI总代理：瑞华行

神魂合体 GODANNAR! 2nd season

作品简介

《神魂合体》于去年在日本电视上首度播出，随即深受大量动画迷的欢迎，有鉴于此，其最新一辑预订在今年春季推出，剧情将会紧接着上一辑的内容。



STORY

前作故事讲到哥奥和香奈的感情出现裂痕，他们的关系继续下去会变成怎样的呢？另一方面，新机体哥奥古撤登场，精彩而多变的战斗令人目不暇给。

苍之海的TRISTIA

STAFF
原作：工画堂スタジオ
监督：まついひとゆき
剧本：佐藤和治
人物原案：驹都えじ
动画制作：UFO TABLE
●DVD第一卷暂定4月23日推出
●全2卷●价格6800日元●

作品简介

大受欢迎的PC游戏《苍之海的TRISTIA》，终于决定改编成动画版，预计在今年4月23日推出DVD第1卷，全篇分为上下两卷。

STORY

故事舞台是巨大的海洋贸易都市TRISTIA，市内正在进行复兴的计划，主人公NANOKA就是参与工作的新手建筑师，本作故事会描写她在日常生活里发生的各种有趣事情。

t.A.T.u. PARAGATE

作品简介

《t.A.T.u. PARAGATE》是一部预定在年底上映的动画电影，从标题名上可以看到，本作其实取材自俄罗斯的人气女子二人组合t.A.T.u.，本次这两名成员化身为动画的主角，将带给观众们全新的印象。可惜现阶段本作品公开的资料还非常有限，详细内容将会在日后继续为大家介绍。

STAFF
PLOT・音乐：イワン・シャポヴァロフ
DIRECTOR：鹿岛典夫、工藤进
OPENING演出：渡边信一郎

美鸟的每一天

作品简介

于《周刊少年SUNDAY》连载中的另类爱情漫画《美鸟的每一天》，现已决定制作成电视动画版，预计在2004年4月开始播放。

STORY

主人公泽村正治是位17岁的高中生，性格喜欢到处惹事生非，由于拥有"逢打架必赢"的无敌右手，使周围的人都非常害怕他。不过在某一天，正治的右手突然变成一名体型细小的少女……从此2人开始过着奇妙的同居生活。

画廊 G

南京 $CaCO_3$

◀$CaCO_3$玩友的《铳墓》给苍刃留下了深刻的印象，这次的《银河战士》更是一幅难得的佳作。配色构图和造型等都非常优秀，而上色方面，作者采用了类似水粉画的技法，使主体人物的体积感和质感表现得非常好，而补色的运用和环境色的表现，在丰富了画面色彩的同时，使整个作品的用色水平上了一个档次！

北京 辛晚峰

▲琉库作为标准的天真可爱型mm，可是拥有相当高的人气啊，而穿上《最终幻想X-2》中的这套火辣"行头"的她，不知道让多少男性玩友血脉喷张。本作品中Q版的琉库更是"卡哇依"到无以复加。不知道辛晚峰玩友有没有将本作中其他几位人气女角Q版化的打算呢？期待啊！

郑州 Toriamos

▲Toriamos玩友这次给大家带来的是《莎木II》中的乔依。画中的乔依虽然与原作人物的感觉有一定差别，但画中人物眉宇间透出来的些须男子气倒是与乔依的气质非常吻合。而作品整体色调的把握使整个画面给人非常明丽的感觉，乔依也显得光彩照人。

▶"《火纹》系列"苍刃了解不多，但艾露比普露玩友的作品倒是非常出色。蓝天、白云、绿草地和紫色长发的剑士mm，明快的配色加上养眼的角色，欣赏这幅画可以使人感到轻松愉快。另外，艾露比普露玩友一次给我发来了n张高水平的画稿，在此苍刃对您给本栏目的大力支持表示由衷的感谢！

北京 艾露比普露

北京 见习骑士

◀"《侍魂》系列"的角色，用国画技法来诠释是非常合适的。见习骑士玩友的这张服部半藏通过简洁利落的笔法，将忍者的神秘与干练表现得非常到位。但由于选用的画纸并不适合国画，因此笔法细节效果表现上还有待提高。

G画廊收到越来越多的来稿，其中不乏高质量的好作品，看着G画廊在众多玩友的支持下"茁壮成长"，廊主苍刃在睡梦中都会笑醒。希望大家能够继续踊跃投稿，让我们的G画廊获得更好的发展。

有意于为"G画廊"投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm × 270mm以内。来稿请寄"广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）"，注意在信封上标明"G画廊"收，注意要在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱"GAME-KJF@vip.163.com"。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有**招行或者交行的银行卡**，在来信或Email中将**卡号、持卡人姓名和开卡城市名称**提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

读者纵横谈

2004年度我最期待的游戏

提到“2004年度我最期待的游戏”这个题目，在本人的心目中也有不少游戏值得期待，但所有期待的游戏都属于名作的续集，难不成本人也是个名作追棒者？那当然不是，如果说期待一款至今为止从未有续篇作品的全新作品才算奇怪。为何人气作品会那么受欢迎，是因为这些游戏已经推出，玩家可亲自体验游戏所带来的乐趣，觉得好玩自然会留下深刻的印象，推出续集当然会期待。而一些全新的作品，单单从杂志刊登的相片和文字，对作品的认识颇为有限，经常有些很期待的作品，到出来时才发现不好玩。记得当年SQUARE的风头一时无两，PS2的那款动作游戏《The Bouncer》是非常让人期待的，但结果却差得那么吓人，所以本人现在只会集中期待名作的续集，全新作品听过人们口碑才下手买。

众多的游戏中，有5款是本人较期待的，排名不分先后是：《Dragon Quest 5 天空之新娘》、《Gradius V》、《Ninja Gaiden》、《Pikmin 2》、《Metal Gear Solid: The Twin Snakes》。从超任时代开始，本人开始接触游戏，《Dragon Quest 5 天空之新娘》正是当时接触过的RPG之一，因为当年刚刚开始玩游戏又不懂日文，有很多地方不懂得如何通过，如果没有攻略本可能早已放弃。不过不懂日文还不要紧，游戏的大致内容本人还是明白，主角由儿童时代步入少年期，然后又从少年期步入壮年期，中间穿插着结婚和被怪物虏走等感人故事，到现在还是记忆犹新。现在可以再在PS2上玩得到，所有画面都立体化并不重要，能够再一次的重温，音乐效果更见清晰对本人来说已经很足够。

《Gradius》是射击游戏的经典作品，本人过去经常到游戏机中心玩，为的也是这系列作《沙罗曼蛇》和《Gradius II》。《Gradius》以吃敌人掉下的能量强化战机，每一关的敌人数目不算多，但如果没有一定的技术，要过关真的难比登天。现在快将推出的《Gradius V》，使用了最新颖的技术，所有的战机和敌人也用CG来制作，单看画面已经非常诱人。而且近年的射击游戏没有什么出色之作，更加使本人期待《Gradius V》的推出。

提到《Dead or Alive》这个游戏，本人相信很多人也听过，而同一厂商制作多年的巨作《Ninja Gaiden》也快将完成了。此作是《忍者龙剑传》的Xbox版，无论是画面或动作也达到最顶峰。因为旧作是红白机的平面游戏，所以这算新游戏还是旧游戏很难分清楚，但本人觉得这会是款很不错的游戏。尤其是Xbox值得玩的游戏不多，更加增加了作品的期待。

提到任天堂，很多人会先联想到《Mario》或《口袋妖怪》，不过任天堂还有很多出色的作品如《塞尔达传说》等，但这些作品着大部分也是人气的招牌作品。而《Pikmin》，就是任天堂少有的全新作品之一。《Pikmin》最吸引人的地方，是可以带着一班外星小生物Pikmin在星球上探索，它们的规模最大可以达100只，而且还有3种Pikmin，每种的功用不同。利用3种Pikmin的特性，找出星球上分解了的太空船零件，过程需要动动脑筋，又要把其他生物击倒，好玩程度笔墨难以形容。今年会推出的《Pikmin2》，加入了两只新的Pikmin，本人相信过关的变化会更大更可以期待。

很快在GC上推出的《Metal Gear Solid: The Twin Snakes》，是以PS版的《Metal Gear Solid》的故事为基础，重新制作变得耳目一新的作品。记得当时PS版的《Metal Gear Solid》给了本人很大的冲击和乐趣，以往想不到潜入的动作游戏可以进化至如此的地步。如今GC版画面又再一次强化，可以用《Metal Gear Solid II》的动作性来玩《Metal Gear Solid》应该会很有趣。

以上的便是本人2004年度最期待的作品，但其实有些全新作品看来很有吸引力，只要口碑好本人一定会立刻去试玩的呢！

读者Fala

够出位还是过火？特别版Xbox特典内容公开

在现在的三大主机PS2、XBOX和GC中，当遇到一些有名气的作品推出时，往往便会推出跟该游戏或当中主要人物有关颜色的主机，这样一来可以达到宣传效用，二来可以增加准备买该作品但仍未有主机的玩家下定决心去购买。当然，如果能得到一部以自己游戏为主题的主机确实是不错的，打机都打得特别起劲。

不过到了最近，XBOX除了推出一部水晶版的主机外，TECMO也为记念其格斗作品《DEAD OR ALIVE ONLINE》发售，推出一部以游戏中女角KASUMI为主题的主机“XBOX KASUMI CHAN BLUE”，当中CHAN的文字是用作称呼少女的后语。当然，连同游戏推出主机也没有问题，不过笔者发觉跟随主机附送的特典却非常有问题，竟然是一个印有女角KASUMI图样的160cm巨型抱枕。

想不到会有这样的特典。

在本人的心目中，会购买这种印有游戏女角的巨型抱枕，只是一些对游戏女角存有非份之想的狂热者，一般的格斗游戏玩家，即使是喜欢《DOA》系列的玩家也未必对这种东西有兴趣。我不知道附送这个抱枕是否会有助限定主机的销售，不过却想不到厂商会技穷到以这种玩儿来吸引玩家购买。可能真的有人会为这玩意儿而买特定主机，但游戏女角狂热者跟喜欢“《DOA》系列”的玩家本是两回事，他们未必个个是“《DOA》系列”的能手，甚至完全没玩过也不出奇。也可能因为这个抱枕，令一些原来打算购买限定主机的玩家因为面子问题而不敢出手，最后可能放弃购买的念头。

其实买主机附送赠品是个很不错的念头，不过送的东西并不能随便了事，不能只为吸引某部分的玩家而推出。就算是一款以女角为卖点的追女游戏，也不适合送类似抱枕的东西，因为并不是每个有玩追女游戏的玩家也如此疯狂，作为格斗游戏《DOA ONLINE》更加过分了。TECMO真是要好好反省自己在做什么，这不单是销量的问题，跟厂商的面子也很有关系的。

难道TECMO忘了这是款格斗游戏？

读编G漫话

感冒中的店长的话

最近气温变化异常之大，这一不利因素让一直加夜班工作的店长在不知不觉中感冒了。就像所有的人都知道的那句常识性的格言一样，健康只有在你失去的时候才发现它的珍贵，店长也毫无例外地体会到“古训”的深刻含义。奉劝那些不注意健康或不喜欢锻炼的朋友们要重视自己的健康问题啊，不然迟早有一天会像此刻的店长一样的啊！

继上期紧张而忙碌的工作之后，做这期杂志的时候也一点都没有空闲时间。为什么呢？因为店长与其他编辑对工作有一个共同的认识，那就是这次做的一定要比上次好！这份责任感还是全部来自于《GAME科技风》可爱的读者朋友们。其实说出来不怕大家不信，店长在工作的时候总是能够感觉到有读者的目光在注视着自己，如果想偷懒或拖延效率的话，就像在众目睽睽之下做了坏事一样，实在觉得有愧于大家的支持啊！

为了拉进与读者间的距离，并丰富“读编漫话”的内容，这期新增的版块——看图说话，希望大家能够喜欢。

接下来又到了我们发布重要读者来信的时间了，店长依然会就其中的主要问题给予回复。

店长大人：

您好！非常感谢你们带给了我们这样一本优秀的杂志！《GAME科技风》的内容比较丰富，给人一种充实感，没有烦人的广告，最大限度地让读者享受了一顿丰富的游戏大餐，这是对读者的一种尊敬，很好。值得肯定的是游戏内容的快速性，但也许是由于其基本内容来源于《GAME WEEKLY》，不知店长发现了没有，快是快了，但却经不起时间的推敲，攻略太繁琐，不耐看，太死板。对于那些没有流行主机的玩家来说，基本上没什么价值！（抱歉，说的可能过火了点，但却是实话）那么就这个问题，是否考虑过推出攻略小说的必要呢？更重要的一点就是攻略基本上是由GW编辑制作的，而国内玩家无法在看过之后参与其中，少了不少的代入感，很是遗憾啊！这可能也是杂志的缺憾所在，能否争取一两部攻略制作的版面，留给国内游戏玩家一些施展才华的机会呢？

在内容方面还想说的是，除店长大人的形象比较有迫力外，其他小编基本上没留给读者什么印象。除了2004年第一期上电玩太郎友情客串了一把外，最好让其他小编不定期地与大陆读者进行一些交流。个人觉得“太郎天地”不太适合像我这样的读者，与其让他一个人说得天花乱坠，不如拿出版面扩充“读者纵横谈”，或是用来让店长大人大灌口水。（笑）

有个意见不知道能否成立，那就是推出一个系列关于游戏厂商的全面介绍，毕竟游戏以外的内容也很有吸引力，像本人这样的老玩家对厂商就不是很了解，我想就贵杂志与厂商之间的关系，做到这一点应该不是很难吧？

对于杂志上的动谩介绍部分，我想说的是可否对当红的动漫画家进行一些介绍、简评，还有对一些由电影、游戏改编的动漫画中的著名原著做些详细介绍，比如1月B上的横山光辉、黑泽明，以及手冢治虫等，绝对吸引玩家的眼球。（其实是我想知道，满足个人的收藏欲，汗！）

杂志的包装方面可以用“酷”来形容。封面和封底做得都很不错。但我还是比较贪心的，希望在纸张方面能够统一就好了，而且售价不能变，哈哈。

傻笑着的店小二

店长，一切安好！

真是太棒了，这才是我们游戏玩家心中最理想的游戏杂志，对《GAME科技风》的评价只能用最好、最快和最全（醉拳？）来形容。在这其中本人最欣赏的，就是贵刊的主流风格是对游戏新作报导的及时性与全面性，而游戏攻略方面也十分出色。当然了，在2月AB合刊这份大餐中，我还看到了像“怀旧长廊”这样使老游戏玩家感动的栏目，就其中的选材来讲，都是国内游戏玩家很少见到的，我真的感觉十分欣慰！从中可以看出《GAME科技风》的小编十分用心。

但有优点就有缺点，贵刊中的不足之处，在我看来主要体现在“情报网络”这个栏目中，该栏目中的新闻数量虽然很多，但个人感觉欠缺重点，特别是就游戏界近期的大事件应该用较大的篇幅登出来，并进行一定的分析评述。当然，贵刊中的“太郎天地”与“读者纵横谈”从一定程度上弥补了这个缺陷，但我想作为一本游戏杂志中第一个映入读者眼帘的栏目，还是应该把它做得更好的！

佟建

店长的集中回复

关于杂志中攻略的问题，也是读者讨论最多的焦点所在。可以说，就攻略的质量与速度，我们一刻都没有马虎过，也是最能经得起读者考验的内容。因为上市时间的问题，就上期的《战国无双》来说，店长是11号晚上才拿到游戏的，而14号早上就要把杂志样稿交到印刷厂了，所以只花了两天多一点的时间来玩游戏写攻略，因此只有系统详解和大家先见面了。而本期就有充足的时间来制作攻略，希望大家喜欢。对于连载的问题，受游戏厂商限制攻略进度是一方面，而有些呢，我们是希望把详细的剧情做出来给读者看，因此需要花费较大精力。总之，就攻略的问题，读者朋友们可以发来方方面面的意见，供我们参考与改进。

而就游戏攻略的读者参与部分，我们并不是没有重视啊！像“研究家”这样的栏目中，就有国内的WE高手奉献的稿件啊，而且这个栏目是完全开放式的，如果你有什么游戏心得或高深的研究理论，随时都可以与我们联系啊！如果想要投稿的采用率提高的话，可以先发稿件的样稿提纲给我们，经我们修正回复之后，就很有可能刊登出来了，而且稿费也大大的有啊！

不同的文字和思想，深入的游戏研究，我们需要你的参与！

除了杂志中攻略部分这个主打内容外，很多读者也都表示希望见到更新鲜，更有趣，更权威的特稿类文章。其实这一点店长早就想到了，但因为2、3月份是游戏大作发售的旺季，杂志还是以攻略为主，而到了4、5月相对淡季的时候，一批可读性非常高的原创稿件就会与大家见面了，请密切关注《GAME科技风》，准没错！

店长の调查

1. 你觉得这本杂志的风格是否符合你的口味？需要加入哪方面的内容你才会觉得满意呢？
2. 游戏旺季已经到来了，你最期待的是哪台主机上的哪款游戏呢？
3. 请你给这期杂志一个总体的评价。

邮购信息

目前还有极少量的1月A、1月B、2月AB合刊和3月A可供邮购，汇款地址为深圳市34-007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”。邮购1月A、1月B和3月A的汇款金额都是9.8元，2月AB合刊的汇款金额为19.6元。

读者一句话点评

★2月AB合刊的赠品——塞尔达传说年历做得很不错，希望以后能在赠品上再下一些功夫，出一些更新奇或美观的赠品，来吸引更多的读者。

★贵刊中所登的游戏中的截图清晰度有待提高，望改进。

★2004年《GAME科技风》已经出版好几期了，其他地方我不太清楚，反正在我们北京市，贵刊的口碑还是很好的，我的一些朋友在每期杂志上市之前都表现出极大的热情，大家都认为贵刊是一本好杂志。

★太喜欢3月A的封面与封底了，绯花姐姐的pose很诱人啊！（擦鼻血中……）

★攻略的连贯性比不上其他同类杂志，经常能够看到一个游戏大作分好多期才将攻略刊登完的情况，让喜欢吃“游戏快餐”的我很不适应啊！

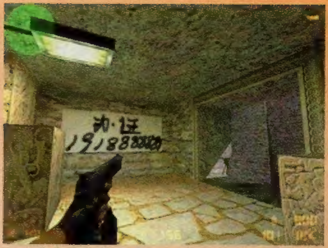
★3月A上的《星之海洋3 导演剪辑版》的完全图文式攻略，有全地图啊，真是太强了！

看图说话

还记得上小学一年级的时候，那个时代的作文叫什么吗？对，没错，叫作看图说话！

时间一晃就过去了很多年，如今已经没有什么人还能记得它了，但它确是最直观的，最能反映出人的想象力的东西！

本期《GAME科技风》就新创办了一个叫做“看图说话”的版块，这是一个颠覆一般游戏杂志栏目编辑常识的内容。其中刊登的图片都是希望大家在拼命游戏之余，看到后能会心一笑，缓解一下生理上和心理上的疲劳。



◀又见办证！而且还贴到CS的世界中来了，有没有搞错啊！

▶战国武士左马介打手机？新鲜吧，玩了《鬼武者3》你就明白了！

▼强到无语的一张图，Cosplayer重要的不是外貌，而是精神！

▶我是擎天柱大哥，TAKARA去年推出的《变形金刚》新作你玩了吗？

高达制服水手少女5人组，代表月亮惩罚你！做工真是精美啊……

◀如果有这样的MM在身边陪着打机，就是COSPLAY成麋鹿，被她打，被她踢也心甘情愿啊！

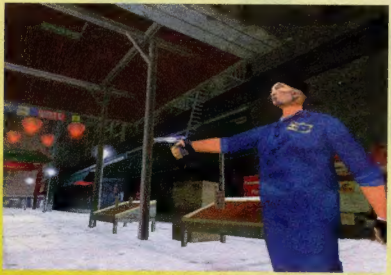
本板块的图片
不适合所有游戏玩家
含有超强的搞笑成分

热点天开眼

专门研究游戏学科，游戏制作人也应好好探讨

不知大家有没有想过用来娱乐的电子游戏，其学问可以深到让学者去研究呢？其实自1999年开始，已经有来自世界各地的研究者，把游戏作为文学或一种艺术形式去进行探讨，甚至乎在大学学术研究、或博士生的研究论文中都能找到有关讨论游戏的影子。所谓的游戏研究学，英文又被称为“Ludology”，其中的研究涉及到为何游戏能急速发展成为主要的大众娱乐项目、游戏所叙述的剧情和从游戏所衍生出来的思想等。

为何游戏会受到研究者的重视呢？从一些的大学专业人士的调查报告中，得知在美国总人口中，六岁以上有50%的人都曾玩过游戏，而这个年龄层更有再向下发展的迹象。此外2003年的游戏资产值达到114亿美元，这个数字比电影的资产值更高，一个这么大的投资市场当然值得大费人力物力去研究了。而且也越来越多的专业人士都开始认同游戏这一门学问，更值得比小说或电影投入更多的精力，所以如今那些研究者已绝对不再小看游戏的影响力了。



游戏研究包括了涉及法律和犯罪的问题。

其实很早之前，不少有问题的游戏就已经是人们作为研究的对象了，例如一些涉及暴力因素的游戏对社会造成的影响等。由于现今的游戏越来越复杂，当中牵涉到更多将可能影响玩家思维的因素，例如当中便有“处于现实与虚拟世界狭缝之间的游戏”等论文出现。

现今的游戏渐趋复杂化，不同的玩家有不同的感受。

事实上游戏只是一种娱乐，在生活中的渗透性早已跟电影不相伯仲，既然电影可以作为学术来研究，那么游戏也可以拿来研究自然是理所当然的，尤其是现在不少原是电影用的题材也变成了游戏推出，证明游戏的受欢迎程度给投资商带来了很强的信心。不过值得深思的是电影这个行业的发展时期比电子游戏长得多，但为何所拍的电影至今仍然有很多变化，而现今推出的游戏却是千篇一律，变化或能突破的部分总是很有限呢？笔者认为负责开发游戏的人员，也应该多参考一点那些研究者或专业人士所写的游戏研究文章，通过各种评论和分，从中了解游戏的变化和今后要掌握的方向。虽然这未必能对游戏的发展有所帮助，但始终比一直推出没有变化的续作要来得好，如果现在不再多想点构思去使游戏多样化，即使到了新世代游戏主机问世后，出来的效果可能跟现在没有两样啊！

何时才能脱离不断推出续集的瓶颈呢？

店长の绝叫

#这个月店长在游戏开支方面比较节俭，整个2月份内也只买了《鬼武者3》这一款游戏。这款游戏刚通关之后觉得比起前作是有很大差距的，但随着操作逐渐变得更为得心应手，才发现这款游戏的攻击判定是多么严格与平衡。制作动作游戏容易，但要真正做好就难啦，好在如今CAPCOM终于做到了！

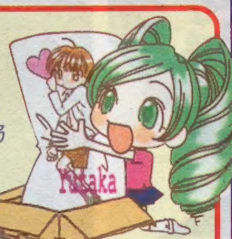
#情人节那天因为杂志交稿到印刷厂而没机会和GF樱子在一起，大约半夜的时候，GF打来电话问店长在做什么，店长苦中作乐地表示正在等最后的审阅签字了，GF却说她跳了3个小时的舞而有些疲惫，苦等在门口看店长有没有时间去接她……唉，这个世界真的不太公平啊，每每想到这里店长就回忆起了远在海外的同学发给我的一篇名为《三十之前》的文章，其中有一大半的描写和店长的心态都非常相似啊！虽然店长距离30岁还有点遥远，虽然店长那天是凌晨5点才回家躺在床上睡觉的……

#中午吃工作餐是很平常的一件事，也是让店长几乎感到麻木的一件事。可是某天中午店长和“崭新发亮的一年级”（具体出处见本期“樱子答疑”）去食堂吃午饭，午饭之后出来的时候，一个靓女突然倒在店长的面前，这着实让店长吓了一跳。等这位靓女站起来后便马上说出了与她的外表极为不相称的脏话，与服务员争吵了起来。虽然店长对吵架一向不感兴趣，但从言语中也能听出来靓女是在呵斥服务员为什么没把地板拖干净，而导致她滑了一跤。而服务员则下意识地用鄙视的眼神死死地盯着靓女那一双像黑蚂蚁大小面积的高跟鞋尖。但这些都不算什么，最让店长受不了的是“崭新发亮的一年级”之后说的一句话：她刚才为你倾倒了哦！

#时间过得真快，曾经在店长认识的人中“叱咤风云”的心爱手机——NOKIA 8250，如今早已让编辑部内那些被攀比心态严重腐蚀的诸位以“光速”超越了！从去年底店长就下定决心要给自己的手机“洗心革面”，但如今眼看着大半年都过去了，那部NOKIA 8250依然辛勤地在为店长工作着。有一天，在大脑一片空白的时候，店长看着电脑桌旁那默默无闻的手机突然微笑了起来。要说是什么原因嘛，答案就是简单。简单让我过得快乐……

#本月底决定了一件事，那就是我要去登山了！

樱子答疑



读者：我不太清楚《GAME科技风》编辑部内的人员配置是怎样的？店长与太郎之间的关系又是怎样的呢？另外偷偷地问一个问题，从名字上看，店长的GF好像是日本人啊，真的吗？

樱子：根据我的观察，《GAME科技风》编辑部内目前有4个BT的男生和2个和我一样可爱的MM，那4个男生中有一个个子高高的，被店长总称呼为“葛同学”的就是笔名为苍刃的“G画廊”廊主，每期杂志的封面都是他设计的，呵呵，我都有点崇拜他呢！（要是他和反町隆史一样帅的话，我就会冒心的说……【店长（—_—b）：真是个花心的女人，请读者自行想象漫画中少女对白马王子的崇拜】）至于其他3个嘛，有一个被大家开玩笑称呼为“崭新发亮的一年级”，至于为什么这么叫他，是因为有一次大家吃宵夜聊天的时候，他没有什么话题，无奈之下把自己上了两次小学一年级的丑事讲了出来，结果笑得大家肚子疼！还有一个是担任过数学老师的SEED君，SEED在编辑部中年龄最大，做事情也最沉稳，但店长总说他很狡猾，我也不知道是为什么。剩下的那个男生呢，就不用我介绍了吧？什么？不知道！哇，你究竟有没有认真看杂志啊，还没介绍的那个就是店长啦，总是惹我生气的家伙……那两位MM嘛，都是美编啊，大家看到那些漂亮的版式时，可别忘了她们辛勤的劳动啊！

此外，《GAME WEEKLY》攻略班共有8人，除了大家熟悉的电玩太郎之外，还有秀吉、风之使者、义经、小志幽凉、猫部、Dr.Game和Minamoto，他们都是顶尖的电玩高手啊！店长最近告诉过我，有关他们的资料近期就会出现在杂志中。细心的读者可以在每篇攻略的首页信息栏内看到相应的小编名字，你对他们的工作有什么意见的话可以直接告诉我们，大家都是玩游戏的朋友啊！

店长与太郎之间的关系嘛，可以用“工作的纽带”来形容，具体的我也不清楚了，嘻嘻！

还有你偷偷问店长的问题被我发现了，我可不会放过你呦！还有店长那家伙，都教了读者些什么啊……至于我的国籍嘛，永远是秘密！

热点天开眼

昂贵还是便宜？PSP价格曝光

2004年的游戏业界的重点话题，将会落在各大主机厂商公布的次世代主机上，SONY能否保持着霸主地位？XBOX能否凭借新主机重震声威这些都是大家所关心的。而除了新主机大战外，SONY预定年底推出的手掌机PSP对任天堂的GBA能造成多大影响也是个热门话题。而在最近，从SONY欧洲地区的社长Chris·Deering跟欧洲MCV的一次访问中透露了PSP的售价，大约是在200至300英镑的水平，换算为人民币的话便约2900至4300元。

如果以手掌游戏机来说，这个价格会不会太高了呢？2900元已经差不多可以买两部PS2了，PSP的机能和画质应该不会比PS2强吧，说实在的，普通玩家很难接受这个价钱。但如果从机能方面来看，使用1.8GB的UMD、24bit全彩TFT背光LSD 16:9液晶萤幕、AVC Recorder、无线LAN、红外线传出等等，从影音器材的售价方面看可能是合理的。但无论怎样说PSP也只是一部手掌游戏机，不能从游戏的本质去吸引人们购买可算是失败了一半，从这一点上看根本不能与游戏种类多、耐用而价格便宜的GBA相提并论。但毕竟SONY是首次挑战手掌游戏机领域，跟任天堂有多年的市场经验大大不同，要成功必将受到阻碍，再加上现在的高昂价格，给人们的印象更加大大折扣了。究竟PSP可否开拓新的手掌游戏机市场，真的要拭目以待了。

由Chris·Deering亲口说出，相信不会有错了。

下期内容简介：

☆影之心II图文剧情攻略

☆攻壳机动队流程攻略

☆WE7国际版高手心得讲座

☆鬼武者3全面研究

☆NINJA GAIDEN最速上手攻略

还将承载更多精彩内容！

SNOW
スノー